S-COMBOY • S-ALADDIN • 3DO • SATURN • PS • NEO GEO • PC-FX • JAGUAR

게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프®

기사특약 「더 슈퍼패미컴」 「새턴 매거진」

1995 8

NEXT GENERATION GAME MAGAZINE

자매지 PC CHAMP

값 5,000원





남코의 「철권 2」 ARC/PS에 전격 등장



● 마감특보

최초공개 **아케이드용 「철권2」 등장!!**

● 차세대특보

버철화이터2」 새턴 이식에
'깜짝' 자세 고수하는 겜마니들

● 비디오게임특보

슈퍼 마리오 젊은날의 활약 그린 「요시 아일랜드」 등장
드디어 SFC로 등장한 「킬러 인스팅트」
ACM 기술로 파워 업 등장하는 「슈퍼 동키콩컨트리2」
코나미 최대의 야심작 「드래군 마이트」

● 긴급속보

버철화이터 리믹스 /드래곤퀘스트Ⅳ/성검전설3 외

● 차세대 게임 라인

플레이 스테이션/세가새턴/발매임박 버철보이/
반디이 피펀 공개/슈퍼32X

● 집중공략

삼성 한글화 제 3탄 「라이트크루세이더」

● 별책부록

3DO 유저를 위한 전문잡지 「3DO 얼라이브」
IBM PC 게임 특급정보지 「게임파워」

9 771227 717002 08
ISSN 1227-7177

여름방학 맞이 선물대잔치 수록

★게이머의 여름나기 게임챔프가 책임집니다★



기다려!
동키콩도
세계여행 같이
갈꺼야!
윽!
떨어졌다
야!
북극이 보인다
슈퍼 컴보이
COMBOY
퍼 동키콩
슈퍼마리오 카트
이터즈 히스토리
태권도
슈퍼마리오 올스타즈
현대전자
서울시 강남구 역삼동 705-19(보람금고빌딩 9층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6
현대전자대리점
(주)멀티테크 703-9346
(주)게임라인 713-7033
(주)고봉산업 706-8602
나우게임 702-2433
(주)아람 715-5828
게임토피아 (064)52-2522
(주)하이콤 795-5765
게임랜드 712-3682
삼미OA통신 558-1472

문의처 : 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

SAMSUNG 삼성전자

게임박사님들 모두 나를 따라 오세요.





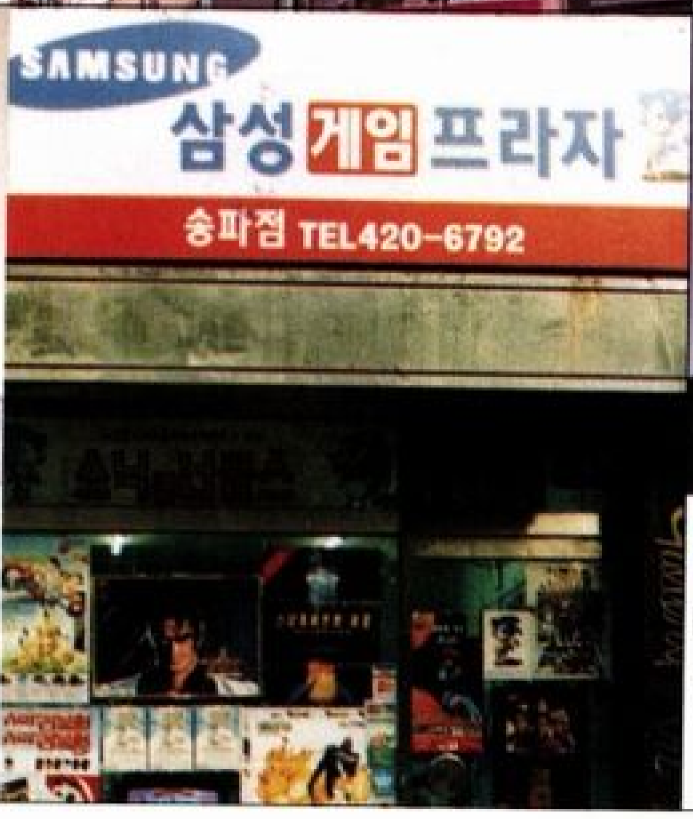
주 운암점
표:임명섭
62)524-5708



경북 점촌점
대표:조재규
(0581)53-8944







울 송파점
표:이창훈
0-6792



대구 지산점
대표:장진호
(053)781-2788



대치리빙점 3453-7030	**능동점** 454-8719 (삼성리빙프라자2층)
경기하남점 (0347)793-7540	**인천만수점** (032)469-6654 (대영프라자1층)
전주효자동점 (0652)224-4959	**대방점** 824-6276
대전정림점 (042)585-0275	**진주상대점** (0591)52-5519
군산점 (0654)61-3065	**대구삼덕점** (053)426-6232,3
미아점 982-5753	**수원역점** (0331)256-0463
경북김천점 (0547)32-6439	**세운점** 264-3827 (세운상가 4층 바열 435호)

양평촌점 3)59-0278~9	**일산점** (0344)913-6406 (태영프라자 3층 341호)	**김포점** (0341)84-5949	**춘천점** (0361)51-4548	**대전월평점** (042)529-7303	**대구상인·월성점** (053)638-0466	**대구칠곡점** (053)323-4000,1	**경북점촌점** (0581)53-8944	**진주점** (0591)745-7213	**부산반송점** (051)531-2905	**전주점** (0652)87-9810,1
산점 5)418-2891.2	**일산낙민점** (0344)903-6070 (일산프라자 103호)	**수원종로점** (0331)251-1617	**원주점** (0371)43-5592	**대구복현, 신격점** (053)953-2805	**대구성서점** (053)584-1790	**대구지산, 범물** (053)781-2788,9	**마산점** (0551)41-4755	**부산연산점** (051)865-8617	**이리점** (0653)855-6679	**순천점** (0661)53-7885
본점 43)94-6758	**포천점** (0357)541-2053 32-8827	**금곡점** (0346)592-2087,8 상봉상가 1층 25호	**대전둔산점** (042)483-4962	**대구봉덕점** (053)474-3101	**대구대명점** (053)622-2290	**대구시지, 경산점** (053)792-3697~8	**창원점** (0551)67-0868 (상원 그랜드상가 2층)	**부산수정점** (051)441-7398	**이리동산점** (0653)857-9638	**광주운암점** (062)524-5708



TIGER ELECTRONICS INC.®
(주)대도실업의 새로운 게임기등장!
환상의 슈퍼파워!
쥬라기 공원
액션 게임
JURASSIC PARK
●쥬라기공원 33,000원
SONIC THE HEDGEHOG 3
소닉3
'95년 여름
게임 세계를 정복하자!
쥬라기 공원을 탈출하기위한 팀과 렉스,
신비의 플로팅섬에서 활약하는 소닉과 테일즈,
정글속에서 모험하며 정글법칙을 배우는 머글리.
이들과함께 진정한 승리자가 되어보세요!
●소닉3 33,000원
디즈니의
정글북
●정글북 35,000원
LCD액정화면이므로 유해전자파의 피해가
전혀없습니다.
대도실업의 게임기는 여러종류가 있습니다.
전국 유명 백화점 및 완구점에서 만나세요!
●바코드 슈퍼스트리트파이터2 43,000원 ●바코드 X-MEN 43,000
●알라딘 35,000원 ●미녀와 야수 35,000원 ●라이온 킹 35,000
●터미네이터 33,000원 ●나홀로 집에 33,000원 ●로보캅3 33,000
●파워레인저 33,000원 ●더블드래곤 33,000원 ●스타트랙 33,000원 ●모탈컴백 33,000
●레슬링 15,000원 ●닌자 15,000원 ●야구 15,000원 ●레이싱 15,000
주식회사 대도실업
서울시 광진구 중곡2동 140-2.우양빌딩4층
TEL: (02) 446-0030(代), FAX: (02) 446-9919


당신은 이제 여고선생님-
다정다감하고 귀여운 학생들의 미래는 당신의 손에 달려있다!
卒業
Graduation
95년 7월 발매예정!
FULL MOUSE OPERATION에 의한
EMOTIONAL SIMULATION GAME!
© HEAD ROOM
LG미디어
판매원:
게임랜드
TEL:(02)712-3682~3



감동의 시작
고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다
객스
GEX
앗! 객스가 끌려 들어갔다.
빼앗긴 리모콘을 찾아 TV를 폭파하라!
놀이와 지능개발을 동시에
가자! 만화의 세계로
수준높은 제작기법
단 한번의 실수로 미디어 차원속에 갇혀버린 객스 유일한 탈출방법은
빼앗긴 리모콘을 찾아 TV를 폭파하는것!
무시무시한 꼬리와 날렵한 혀를 무기로 각 스테이지에 버티고 있는 좀비를 제거하고
리모콘을 찾아헤멘다. 객스를 괴롭히는 적은, 어이없게도 귀엽기만 하던
만화영화와 어린이 프로그램의 주인공-
기상천외한 동작과 엄청난 스피드로 이 골치아픈 적들을 잠재우는 객스에게
자, 다음 방에서는 과연 어떤일이 벌어질까?
GoldStar 3DO
얼라이브
객스 타이틀 권장소비자가: ₩59,00


다음 세대를 위한 멀티미디어 기술
하이미디어
Play the Future today
바스켓을 부실듯한 파워!
당신의 덩크슛에 NBA스타들이 전율한다.
SLAM N JAM 95
NBA스타와 한판 붙어본다
우승을 이끌어낸 감독은 바로 나
코트에 서있는 듯한 착각
가공파괴적인 덩크 슛, 환상적인 3점 슛을 자유로이 구사하는 당신은
이 한게임으로 샤킬 오닐, 올라주원, 마이클 조던의 손발을 묶는 농구황제로 등극한다.
실제 NBA경기를 능가하는 스피드와 파워! 커다란 캐릭터들의 박진감 넘치는 플레이!
마지막 승부를 위해 코트를 종횡무진 누비는 당신과 NBA스타들이 펼치는
숨막히는 공격과 뜨거운 육박전-
진정한 승리자를 가리는 마지막 순간까지 흐르는 땀을 닦을 시간조차 없다.
LG전자
■LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
■제품상담안내: ●3DO영업실 02)3777-7343 ●하이미디어팀02)728-3421
■LG 3DO전문점: ●(주)세에로 02)715-3131, 704-3515 ●(주)멀티테크02)703-9046, 4658
■LG 3DO프라자: ●서울: 대학로점02)747-4533, 홍대점02)338-2081, 종로2가점02)279-6771, 잠실신천점02)423-6789, 압구정점02)515-4750, 경희대점02)966-7846, 연대점02)3141-3795, 돈암점02)928-1877 ●부산: 부산대점051)513-8124, 부산양정점051)864-9931
●대구: 대구점053)424-8090, 대구계명점053)622-4142, 동성로점053)427-8620
●수원: 수원남문점0331)257-9165, 수원역전점0331)42-7863 ●오산점: 0339)73-5775
●의정부: 1동점0351)841-4830, 2동점0351)871-9981 ●평택점: 0333)51-5691
●전남대점: 062)267-3614 ●강릉점: 0391)647-3335 ●원광대점: 0653)53-2205
●울산대점: 0522)48-2336 ●하일라점: 0392)31-7611 ●대전: 하이프라자점042)527-5131
●울산공업탑점: 0522)67-1607 ●진주: 경상대점 ●대구: 영남대점
슬램잼 타이틀 권장소비자가: ₩65,000



C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

■ 국내영업본부 S/W영업부
서울특별시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스 빌딩 18층)

■ 구입처 (본 대리점들은 삼성전자 소프트웨어 특화점 입니다)

■ 서울(02) 리빙프라자 대치 553-3313
천호 488-1301 봉천 875-4800 능동 458-1003
롯데 (잠실점, 소공점)
정인유통 543-7700 한솔컴퓨터 998-1472
한국정보통신 635-1012 애니파 945-5550
실로암 929-0414 효산물산 549-0349
와이드 정보통신 418-8545
■ 일산(0344) 리빙일산점 902-3815
영서 844-2768
■ 수원(0331) 토탈OA 43-1423
동수원유통222-8431
■ 인천(032) (주)한솔 434-7744
애드컴퓨터 862-8032
타임사무기 434-4511
■ 부평(032) 정컴퓨터 501-6116
부평삼성 529-3366
■ 원주(0371) 삼성유통 732-0999
■ 부천(032) 컴퓨터마을 611-9955
■ 안산(0345) 컴퓨터월드 494-5900
■ 대전(042) 국제 534-1645
■ 금산(0412) 금산 51-1011
■ 동해(0394) 동해해인 33-1989
■ 청주(0431) 청주컴퓨터 64-0994
제로전자 221-6161
■ 원주(0371) 삼성유통 732-0999
■ 춘천(0361) 한림 55-3434
■ 부산(051) (주)광복 254-0115
광복유통 628-7979 안진컴퓨터 555-5390
현보컴퓨터 628-3093 삼원컴퓨터 804-5106
세원컴퓨터 866-8460 부경컴퓨터 465-651
대교프라자 418-4116/8 신의정보 338-2675

고객 상담실



■ 구입처

■ 창원(0551) 서원 88-5716/7
■ 김해(051) 김해삼성 37-5001
■ 마산(0551) 마산 C&C 66-5003
에벤에셀 22-0175/6
■ 진해(0591) 세계컴퓨터 758-4567
유일상사 746-5222/4
■ 사천(0593) 삼성종합 32-3555
■ 양산(0523) 한국정보통신 388-3300
■ 대구(053) 예일컴퓨터 655-0133
중앙컴퓨터 754-7060
■ 울산(0522) 울산사무기 71-5000
■ 경주(0561) 신세계 41-2772
■ 포항(0562) 포항프라자 72-8282
태화정보 83-5755
■ 영천(0563) 영천점 32-7979
■ 영주(0572) 영주 C&C 34-0707
■ 광주(062) 동명 232-7511/2
전남특판 522-9233 21세기 232-5060
■ 전주(0652) 거암 253-6711
그린정보 75-8954
■ 여수(0662) 삼광 62-7376
■ 여천(0662) 제일프라자 84-3500
■ 이리(0653) 첨단 52-8155
■ 군산(0654) 군산전문점 466-3463
■ 순천(0661) 순천전문점 745-1368
■ 논산(0461) 논산점 736-0500

■ 총판점

- 이디알 통신판매 080-023-7200
705-0823
- 소프트타운 581-7500 ,7800
- 한국소프트 711-2700
- 소프 • 네트 707-0507
- SBK 716-5511





멀티미디어의 삼성전자
CD-ROM
대양의 삶과 죽음.
이제 바다가 긴장한다!!
티콘데로가급 미사일 크루저는 현대 미해군 기동함대의 중축으로 활약하고 있으며 뛰어난 전략, 전술가인 함대 사령관은 아시아, 중동, 북 대서양을 평정할 것이다!
장 르: 전략 시뮬레이션
용 량: CD-ROM
사운드: 사운드 블래스터
기 종: IBM PC486 이상
Copyright © 1994 Mindscape,Inc. All rights reserved. Copyright © 1994 Intelligent Games Ltd. Design and implementation by Intelligent Games Ltd. IBM is a registered trademark of International Business Machines Corporation. All other company and product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders.
개발원
MINDSCAPE®
USS TICONDEROGA
LIFE AND DEATH ON THE HIGH SEAS
티콘데로가
출시 예정작
블러드 선장
수수께끼 풀기 및 스페이스 아케이드 액션이 혼합된 전투 시뮬레이션!
CD-ROM
마거스
국내 최초의 리얼타임 전략 시뮬레이션 등장!
데인저 존
심시티 건설과 삼국지의 전략 스타일의 전투!!



SAMSUNG
삼성전자
엘시드
시간을 초월하는
대마왕과의 결투가 시작된다!!
중세 십자군 전쟁을 앞둔 암흑시대.
백여종의 마법과 웅장한 전투화면이 펼쳐지는
시대의 승부사가 계속된다!!
장 르 : 롤플레잉
용 량 : 3.5" 2HD 6장
사운드 : 사운드 블래스터
기 종 : IBM PC AT이상
개발원
GDAN
佳帝安
더 이상 물러설 수 없는
선과 악의 대결!!
PLAYER SELECT
VS
8인의 강자들이 펼치는 숨막히는 한판승.
택견에 필살기를 가미한 무술의
대혈전이 바로 지금 시작된다!!
장 르 : 격투 액션
용 량 : 5.25" 2HD 7장
사운드 : 애드립, 사운드 블래스터
기 종 : IBM PC 386 이상
■ 제품문의 : (02)872-3820
대혈전

SAMSUNG
삼성전자

안 내 문

당사제품을 애용해 주시는 소비자제위 및 소매점주님께 알려드립니다.

당사는 가정용 게임S/W의 자체 제작, 해외 제작S/W의 한글화등을 통한 정품S/W의 국내 보급에 많은 노력을 기울이고 있습니다.

당사는 계속적으로 불법복제 S/W의 근절을 위하여 많은 노력을 기울여 왔으며, 게임기를 취급하시는 모든분들의 협조로 불법복제 S/W가 근절되어 가고, 이를 위해 협조해 주신 여러분께 감사 말씀 드립니다.

당사에서 금번 도입한 "FIFA SOCCER '95", "NBA LIVE '95"및 이미 도입한 S/W의 불법 복제팩이 시중에 대량으로 유통됨에 따라 당사는 이에 대한 강력한 규제 조치를 취하고자 하오니 여러분의 적극적인 협조바랍니다.

당사가 정식 관계 법령에 따라 수입, 판매하고 있는 제품을 비정상적으로 유통시키는 사례에 대하여는 향후 당사가 관계법령의 범위내에서 고발등을 취할수 있음을 인지하시고 선의의 피해가 발생치 않도록 협조하여 주시기 바랍니다.

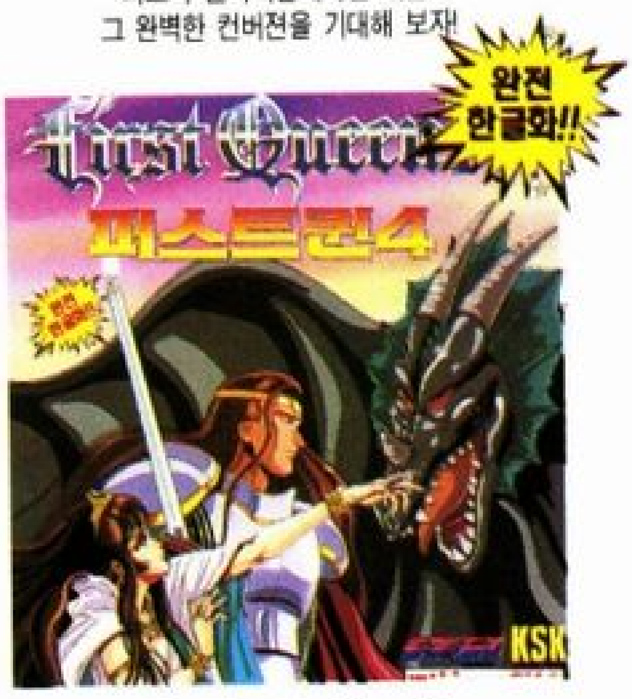
1995. 7.
H.E영업부

삼성전자 주식회사
서울시 중구 남대문로 5가 84-11
세브란스빌딩 18층 100-095
TEL:(02)259-2971~5 FAX:(02)259-2994



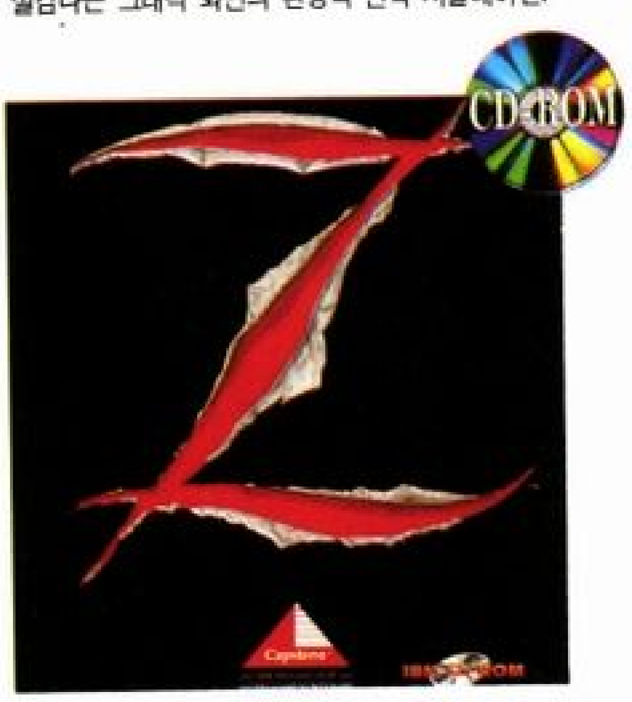
♣ 은하영웅전설3SP ♧

은하제국군과 자유행성 동맹군의 끊임없는 우주전쟁!
박진감 넘치는 우주함대전, 뛰어난 애니메이션
화면과 첨단무기가 등장하는 현대판 SF삼국지!
최고의 전략시뮬레이션 게임.
그 완벽한 컨버전을 기대해 보자!



♣ 퍼스트 퀸 4 ♧

다양해진 캐릭터, 2부대의 다이나믹한 전투화면,
클라스의 변화가 명령으로 가능해진 시스템 파워의
집대성! 변경가능한 파라미터 윈도우의 조작과
실감나는 그래픽 화면의 환상적 전략 시뮬레이션.



♣ 쾌걸 조로 ♧

정의의 수호자, 쾌걸조로!
감히 누가 그의 앞길을 막겠는가?
불의를 헤쳐가는 길은 험난하기만 하다.
실감나는 그래픽! 페르시아 왕자를 능가하는
신나는 액션 어드벤쳐 게임을 즐겨보자!



♣ 타키온 ♧

"사이버 전투군단 타키온, 전투준비!
전투 모드 전환, 소생장치, 방어 시스템 완료!
'뉴러비전' 은 이륙하라! 승리는 우리 것이다!"
빠르다! 쉽다! 시원하다! 재미있다!
완벽한 스트레스 해소를 위한 새로운
슈팅 아케이드 게임을 즐겨보자!



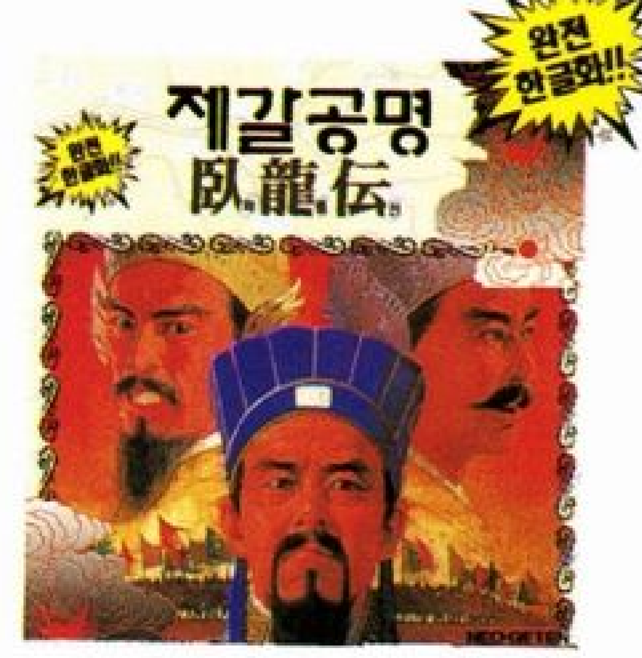
"살길은 세계일류, 갈길은 세계무대"



개미맨

다양한 게임의 세계가 펼쳐진다! SKC 소프트랜드

"하드웨어 스크롤을 능가하는 맵형 이중 스크롤 지원! 그 환상적 액션 게임을 만난다!"

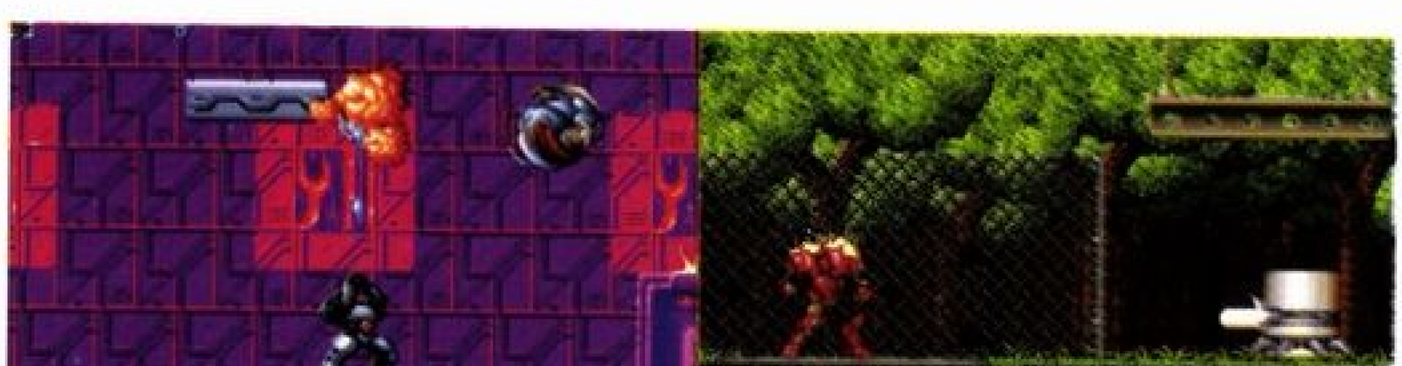


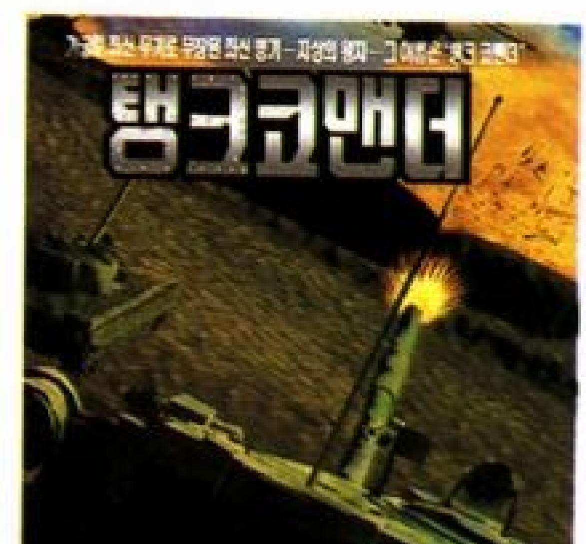
♣ 와 룡 전 ♧

100가지 화면의 전략지도와 200개가 넘는 전술지도가 펼쳐진다! 자유로운 전략과 전술을 즐길 수 있는 삼국제패의 결정판! 다양한 병법과 책략이 난무하는 SLG의 진수를 만나보자!

♣ *개 미 맨* **(ANTMAN)** ♧

클립톤 별의 지구정복 공습이 시작되고,
파워 장갑체 바이오들의 목숨을 건 사투가 시작된다!
화려한 오프닝 비쥬얼과 그래픽 화면! 일본 FM-Town의
액션 게임과 동급 레벨의 애니메이션을 만난다!
4M이상의 용량으로 즐길 수 있는 게임.





♣ 탱크 코맨더 ♧

최신무기로 무장한 중장갑 탱크부대!
첨단 미사일과 포격전으로 적을 섬멸하라!
텍스트 매핑된 정교한 탱크모형과 지형정보,
풀 모션 비디오(FMV)시퀀스, 디즈타이즈된
완벽한 원음을 만끽할 수 있는 최신 시뮬레이션게임!





♣ *3×3 아이즈* ♧

비디오 윈도우즈라는 동화전용 프로그램을 이용, 오리지널 비디오 애니메이션을 능가하는 환상적 그래픽 화면이 펼쳐진다! 흥미진진한 시나리오, 실감나는 BGM과 성우의 육성까지-. 일본을 휩쓴 인기 어드벤쳐 게임을 마침내 국내에서 만난다!



삼국지 무장쟁패2
완전 한글화!!
다양한 게임의 세계가 펼쳐진다! SKC 소프트랜드
格鬪經典
"천하가 당신 손안에! 영광의 승리를 쟁취하라!"
♣ 삼국지 무장쟁패 2 ♧
전작의 아케이드형 전투에 전략적 모드가
가미된 전혀 새로운 형태의 무장쟁패2!
화려한 기술과 필살기, 새로운 배경화면,
지축을 흔드는 음향과 디지타이즈된 음성,
위 · 촉 · 오의 쟁쟁한 영웅들의 야심과 도전이
흥미진진한 슈퍼액션 게임을 즐겨보자!
PANDA
CD-ROM
PERFECT GENERAL II
제너럴퍼펙트
CD-ROM
Drug Wars
리쎌웨폰
천외검성록
天外劍聖錄
완전 한글화!!
완전 한글화
영웅소녀
♣ 제너럴 퍼펙트 ♧
쉬운 인터페이스, 뛰어난 인공지능, 환상적인
그래픽과 풀 전투 스크린의 최신 전략 시뮬레이션.
가상세계의 치열한 전쟁터에서 고도의 전략과
전술로 승리를 쟁취하라! 다양하고 흥미진진한
시나리오가 당신의 도전을 기다리고 있다!
♣ 리쎌웨폰 ♧
국제적인 마약 유통망을 소탕하라!
이제 여러분의 눈앞에 실감나는 마약전쟁의
현장이 펼쳐진다. 당신은 남미에 파견되어
마약대부를 잡는 임무를 수행해야만 한다.
뛰어난 사격실력이 필요한 액션 아케이드 게임.
♣ 천외검성록 ♧
대마왕 '사황귀'가 돌아왔다!
정의의 사자, '검성'은 지금 어디에?
화면가득 펼쳐지는 중국고대의 정경.
다양한 전략 · 전투 모드, 8만자가 넘는 메세지로
구성된 대화시스템은 당신을 사로잡을 것이다.
♣ 영웅 소녀 ♧
아버지의 원수를 찾아 복수여행을 떠나는
소녀, 청 리. 16MB의 방대한 용량, 스트리트
파이터를 능가하는 격투기, 다양한 오디오 기능까지.
롤 플레잉 게임, 어드벤처 게임, 격투게임을
결합한 전혀 새로운 어드벤처 게임을 만난다.
"살길은 세계일류, 갈길은 세계무대"


완전 한글화!!
탱크군단
"완벽한 현장감! 당신이 있는 곳이 바로, 2차 세계대전의 격전지다!"
다양한 게임의 세계가 펼쳐진다! SKC 소프트랜드
♣ 탱크군단 ♧
2차 세계대전에서 최대의 뜨거운 격전의 무대는 육지! 땀과 기름에 찌든 전차병이 작렬하는 전장을 달린다. 시공을 초월한 현장감! 데이터의 방대함과 정교함! 리얼타임 방식의 그래픽과 효과음이 환상적인 전략시뮬레이션 게임.
완전 한글화!!
마왕미궁
♣ 마왕미궁 ♧
입체적인 전투화면, 실감나는 그래픽과 대화 시스템! 끝없이 펼쳐지는 악의 미로는 당신을 잠시도 놓아주지 않을 것이다! 리얼타임의 전투방식, 환상적인 효과음과 다양한 배경음악을 즐길수 있는 액션·어드벤쳐·롤 플레잉을 합친 대작!
대전략스페셜
CAMPAIGN
완전 한글화!!
파워돌
완전 한글화!!
무림쟁패
♣ 대전략 스페셜 ♧
2차 세계대전 중 가장 방대했던 군사작전을 담은 전략 시뮬레이션. 미국·영국·러시아·독일군의 상세한 병기목록과 전쟁 스토리. 전술지도가 화면 가득 펼쳐진다. 노르망디 상륙작전, 발지전등의 격렬한 전투를 즐겨보자!
♣ 파워 돌 (POWER DOLLS)
서기 2535년,식민혹성 옴니의 독립전쟁! 20명의 여자로 구성된 특수부대. '파워 돌'의 활약이 시작된다! 난이도 높은 임무수행, 무기의 제한을 극복한 무한한 공격은 물론, 16색 고해상도의 깔끔한 그래픽과 턴 방식의 게임진행, 헥스형의 전술지도로 즐기는 전혀 새로운 전략 시뮬레이션!
♣ 무림쟁패 ♧
명나라 말기, 유적들이 난을 일으키고, 무림은 혼란에 빠진다. 마교를 없애고 무림의 평화를 수호하라! 실감나는 캐릭터와 효과음, 다중 스크롤의 화려한 배경, 독특한 보너스 스테이지, 컴퓨터와의 대전까지-. 흥미만점의 액션 아케이드 게임!
개발원
Korea Cross Technology
KCT
GAM
SKC SOFT LAND
SKC
영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로2가 199-15 SKC빌딩
전화 : 756-5151, 6161
소비자 상담은 크로바전화 (수신자부담) 080-023-6161을 이용해 주세요.


국내 최초로 전세계 배급을 겨냥!
제작된 초특급 극장용 장편 만화영화!!
드래곤 볼은 비켜라! 수퍼차일드 간다!!
「장덩덩」
지구소년, 나이 13세, 몸무게 160kg.
길다란 봉을 가지고 다니며
적을 무찌른다.
온순하고 착하지만 화나면 무섭다.
특기 : 봉기술 천하제일.
박치기, 엉덩이로 깔아 뭉개기.
「사마지」
XX 성운의 베다성 우주인.
여러가지 초능력을 가지고 있으며
특히 우주의 지리에 밝다.
몸은 어떠한 공격에도 견딜 수 있는
강한 껍질(실갗)로 되어 있음.
온·몸으로 내쏘는 '4인 분파술'이 필살기.
「무어」
돌의 인간, 나이 모름.
온몸이 강한 돌로 이루어졌으며
주위의 돌을 마음대로 조종한다.
꼭다리를 도와 적을 소탕한다.
「주은주」
KBM 방송국의 여기자.
특종이라면 지옥이라도 쫓아가는
못말리는 맹렬여성.
「털털대사」
중국 소림사 출신, 나이 97세
무게가 500kg이나 나가는
무쇠지팡이를 들고 다니며
할아버지 답지 않게 꼭다리를 도와
적을 소탕한다. 평상시에는
「꼭다리 범죄 소탕사무소」의 경리부장.
술을 너무 많이 마셔 소림사에서 쫓겨 났음
「꼭다리」
빨강머리 우주소년. 나이 199세.
늘 신비한 황금 지팡이를 가지고 다니며 불의를 보면
참지 못하는 타고난 정의력을 가진
슈퍼키즈의 리-더.
「꼭다리 범죄소탕 사무소」의 사장.
가자!
우주 최고의악당
주도귀를 잡으러!!
수퍼차일드
7月 15日 여러분을 찾아갑니다!!
●협찬 : 게임 매거진·게임 챔프·나나·점프 ●제작 : 수퍼차일드 제작위원회(엄프로덕션)

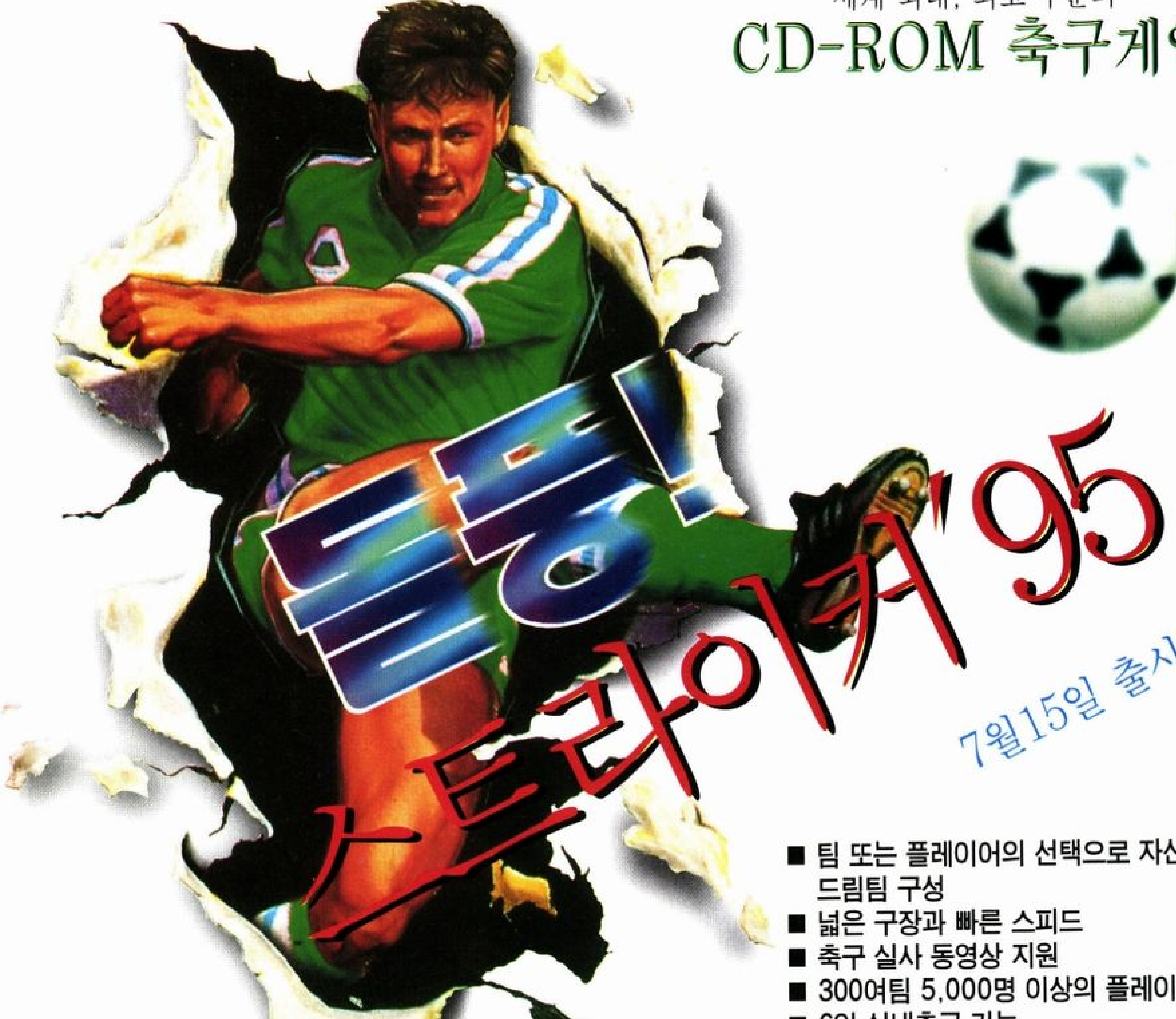

12명의 동물파이터들이 필살기로 겨루는
브루탈
BRUTAL
슈퍼 애니멀 파이터
동물세계의 최강자를 가리자!
토끼도 호랑이를 눕힐 수 있다.
95년도 여름방학맞이 신발매
7월15일 출시!
CD-ROM,FD 동시발매
■ 386-DX 이상 / 4MB RAM, 12MB HDD
■ VGA 그래픽카드
■ 사운드블라스터 호환 사운드카드
■ 조이패드 지원
권장소비자가 CD:35,000원 / FD:29,700원
GAMETEK
9월 출시예정작
ROBOT CITY

한국, 북한을 비롯, 150개국 300팀 출전

월드컵을 잡아라!

세계 최대, 최고 수준의

CD-ROM 축구게임



- ■ 팀 또는 플레이어의 선택으로 자신만의 드림팀 구성
- ■ 넓은 구장과 빠른 스피드
- ■ 축구 실사 동영상 지원
- ■ 300여팀 5,000명 이상의 플레이어
- ■ 6인 실내축구 가능

권장소비자가 43,000원

TIME WARNER INTERACTIVE

STRIKER'95

- 386-DX 이상
- VGA그래픽카드
- MPC호환 사운드카드
- 2배속 CD-ROM드라이브
- MS-DOS 5.0 이상

공급원

HIC INFOCOMM

생활 속의 멀티미디어

한겨레정보통신(주)

서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

판매원

정보통신 사업본부

주식회사 대우

서울 중구 남대문로5가 541(대우빌딩)
Tel:759-2799,2913 Fax:759-

美 타임워너사가 한국 게임팬에게
선사하는 화끈한 선물

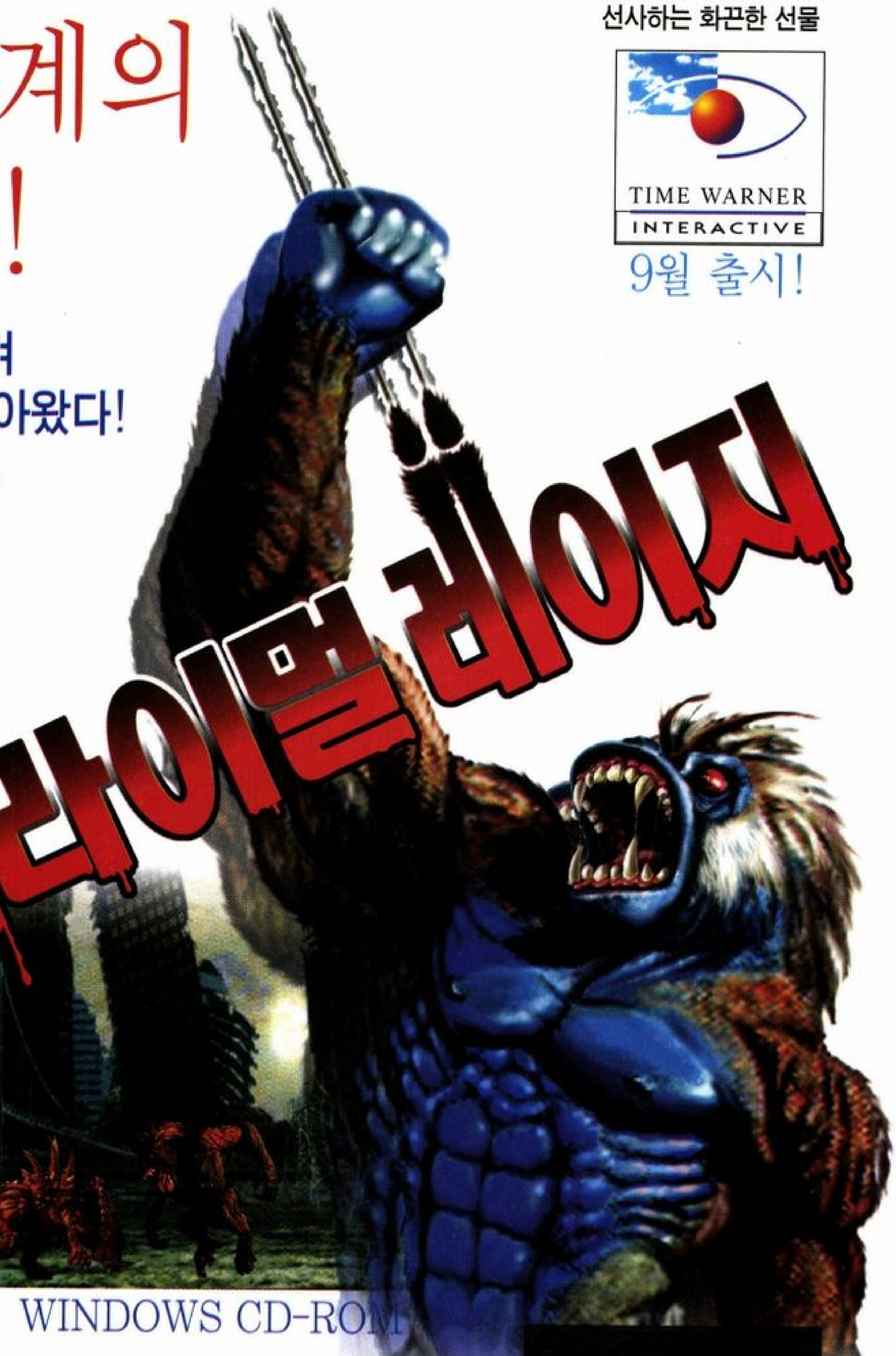
TIME WARNER
INTERACTIVE

9월 출시!

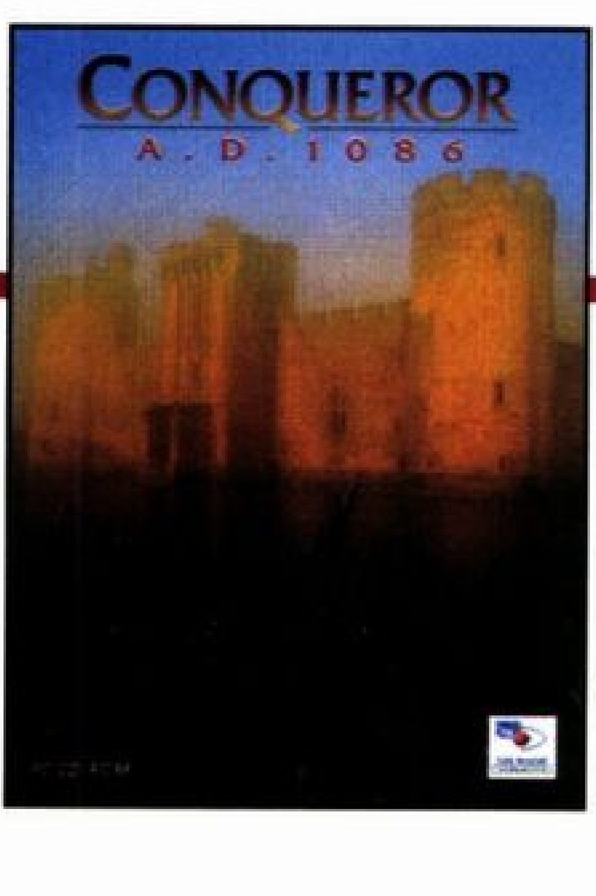
공룡세계의 대혈전!

세계지배를 꿈꾸며
공룡들이 다시 돌아왔다!





WINDOWS CD-ROM



최후의 정복자

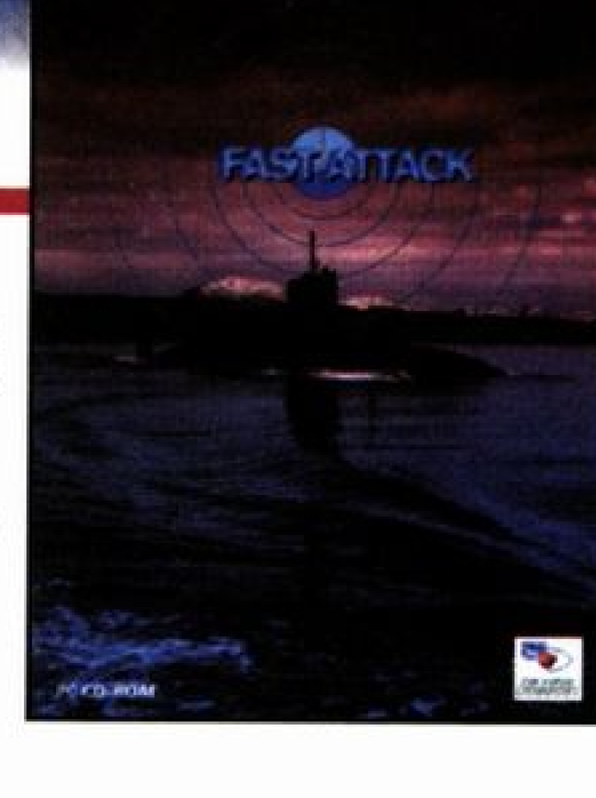
중세 영국신화의 경이로움과
다이내믹한 전투의 짜릿함이
어우러진 액션 어드벤처게임

8월 출시예정

수중침투

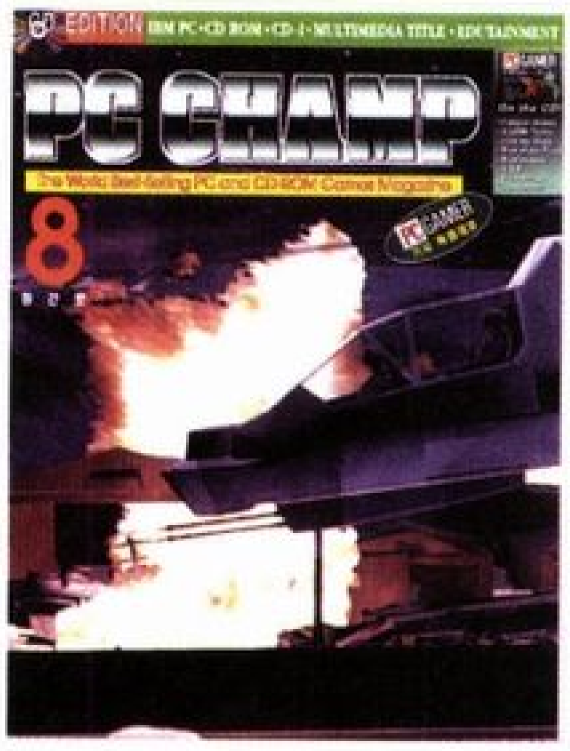
지금 해저에선 무슨 일이
벌어지고 있는가?
이제 더 이상의 잠수함
시뮬레이션 게임은 없다

9월 출시예정



- 협력업체
  동아메이리 796-9999
  멀티타운 704-0065
  소프트라인 711-5430
  아프로만 706-9691
  한국 S/W 유통센타 711-2700
- 서울 · 나진상가(용산): 가능테크 703-7833 · (주)게임랜드 712-3682 (주)로사전자 711-3516 · BNT 719-1444
  · 관광터미널(용산): BUILT-IN CD 715-8158 · 레피드 컴퓨터 701-8453
  · 전자랜드(용산): 미디어파크 3272-2122 · 타이틀명가 711-2727 하이시스 701-6539
  · 원효상가(용산): 창일정보산업(주) 712-7363
- 분당: 엘림정보기기 (0342)703-3832
- 수원: 다모소프트 (0331)256-4774
- 천안: 영상마을 (0417)556-3591
- 대전: 누시스템 (042)226-1734
  바울컴퓨터랜드 (042)257-7511
  소프트마당 (042)527-7722
  시와과학 (042)625-2097
- 부산: 고려전산학원 (051)527-3486
  스페상소프트뱅크 (051)634-3210
  아주전산개발 (051)515-5048
- 진주: 경산전산학원 (0591)759-8479
  세진컴퓨터랜드 (0591)746-9940
  상미디어 (053)426-3513
  세종네트워크 (053)943-2654
  엘림컴퓨터 (053)426-0187
- 창원: 세종컴퓨터 (0551)62-5123
- 밀양: 삼육프라자 (0527)354-0299
- 광주: 그린미디어 (062)234-7575
- 전주: 서도컴퓨터 (0652)225-6277
  (주)패밀리정보시스템 (0652)221-3535
  한누리컴퓨터 (0652)252-1698
- 군산: 컴퓨터월드 (0654)62-1134
- 강릉: 네트 (0391)647-2646
- 제주: 해전CIA (064)21-0160

목 차
CONTENTS



PC챔프 창간

"벽에 금이 가고 기둥이 흔들리고, 그 다음엔…" 끝내 말을 못잇고 울음을 터트렸습니다. '기초'가 든든하지 못한 시작의 종말은 대참사로 이어졌습니다.

PC챔프는 독자들을 '기초'로 생각했습니다. 즉 독자들을 위한 제대로 된 잡지를 만드는 것이 처음 계획이자 최종 목표인 것입니다. 100년이 지나도 그 '기초'는 금이 가지 않는 건재함을 보여줄 것입니다. 이제 7월 20일이면 여러분은 PC챔프를 통해 게임 기반 다지기에 성공하게 됩니다.

창간기념 CD롬 부록 연속 증정, 3대 이벤트 실시 등 게이머의 여름나기를 위해서 PC챔프는 힘든 제작 기획, 제작비, 제작력을 총동원했습니다. 남은 것은 독자 여러분의 만족입니다.

비디오 게임라인

■ NEW SOFT ……… 161
저지드래드/루인암/제 2차 로보트대전

■ SPECIAL COMING SOON ……………… 164
택틱스오거/록맨X/캡틴츠바사J/슈퍼 동키콩GB/이스V

■ COMING SOON … 172
로도스도 전기/에메랄드 드래곤/천지창조

■ AMERICAN LINE UP ……………………… 178
그린렌턴/원초적 본능/신작라인/비디오 코믹스

1995 Vol.33 AUGUST 8

신세대 게임챔프

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215

SCOOP LINE

■마감 특보/ 게임계 평정 준비완료 아케이드용「철권2」등장!! …… 88
■차세대 특보/「버철화이터2」새턴 이식에 '깜짝' 자세 고수하는 겜마니들 …… 90
■비디오 게임 특보/ 슈퍼 마리오 젊은날의 활약 그린「요시 아일랜드」등장 …… 92
드디어 SFC로 등장한「킬러 인스팅트」 …… 95
ACM 기술로 파워 업 등장하는「슈퍼 동키콩컨트리2」 …… 96
코나미 최대의 야심작「드래군 마이트」 …… 98

긴급속보

■차세대/ 텍스처 매핑으로 재무장한「버철화이터 리믹스」 …… 110
입체모델과 게임이 합체한 격투 액션「젝시드」 …… 112
■비디오 게임/「드래곤퀘스트Ⅵ」의 이벤트 철저해부 …… 154
「성검전설3」의 초기 이벤트 공개 …… 156
신캐릭터, 게이지 추가로 변신스타트한「화이널화이트3」 …… 160

NEWS LINE

국내뉴스 …… 80
국외뉴스 …… 82
메이커 네트워크 …… 84

차세대 게임 LINE

차세대 뉴스 …… 108
차세대 인기차트 …… 109
차세대 특별진단 …… 114
플레이 스테이션 …… 122
세가새턴 …… 130
버철보이 …… 142
슈퍼32X …… 146
반다이 피핀 …… 141
인기차트 …… 183
신작안내 …… 184

아케이드 LINE

인기차트 …… 183
커밍순 …… 184
ARC 코믹스 …… 187
소프트발매리스트 …… 188

애니비전

스트리트 화이터 제 2부

잠깐만

점박이 '바우바우' 비디오 출시 …… 203
영화 개봉되는 인기물「무적파워레인저」 …… 152

독자방

독자확성기 …… 196
독자심판대 …… 147
기록도전 …… 148
겜훈장 …… 192
금단의 비법 …… 182
매니어휴게실 …… 146
버그를 잡아라 …… 188
챔프독자확성기 …… 196
챔프아트갤러리 …… 214

일반 정보

전문점탐방 …… 204
챔프인터뷰 …… 85
명작에세이 …… 194
게임장르연구실 …… 190
즐거운 챔프가족 …… 198
챔프클럽 …… 186
소프트발매리스트 …… 188
TOP 게임랭킹 …… 102
크로스리뷰 …… 104



우일비디오
무적
VR-트루퍼
여름방학 기념
긴급 비디오 출시!!
무적 VR 트루퍼의 특징
파워레인저보다 강력한 액션!
파워레인저보다 실감나는
가상현실세계의 서바이벌 게임!
말하는 개 제프의 등장과 눈부신 특수효과!
라이언
태권도, 유도, 킥복싱 등 모든 스포츠에
뛰어난 우리의 리더.
제이 비
공학도를 꿈꾸는 컴퓨터 천재
엉뚱하지만 의리와 정의의 사나이!
케이트린
의협심 강한 신문사진기자,
적극적이고 활발한 여장부.
무적
VR
트루퍼
7월 19일
화려한 특수효과!
끊임없이 펼쳐지는 액션!
숨가쁜 긴장속의 코믹!



파워레인저가
못다한 임무를
무적 VR-트루퍼가 해결한다.
<무적 VR-트루퍼>는 <파워레인저>의 X세대!!
X세대 어린이라면 꼭 봐야할 최신 SF액션 비디오!
무적
VR
트루퍼
비디오로 출시됩니다!
■ 제조원 문체부등록 제206호 에덴프로덕션
VR은 Virtual Reality의 약자로 '가상현실'이란 뜻입니다.



멀티미디어 시대를 선도하는 LG소프트웨어
LG
Soft & Young
홍길동전 2
당신은 한편의 만화속에서
주인공의 역할을 다해야 합니다!
• 장 르 : 애니매이션형 액션
• 기 종 : IBM-PC 286이상
• 용 량 : FD-Version ➡ 24MB
CD-Version ➡ 100MB
• 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 호환기종
에이플러스
• 국내 최초의 애니매이션형 액션 게임
• 만화처럼 부드럽고 재미있게 표현되는 스크롤
• 순간적인 키조작을 필요로 하는 스릴만점의 게임
• 손쉬운 키조작법을 사용하여 누구나 즐길 수 있는 건전한 게임
홍길동전2
한글 음성 지원 (CD-Version)
구입문의
■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 221-0280 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 43-9812 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 706-2220 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 711-5430 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트벨리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4
■전화주문 : 713-5011~2, 566-7273~4
LG소프트웨어
서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 LG소프트웨어
PACKAGE 사업실 TEL : 7670-601-10 FAX : 701-10


멀티미디어 시대를 선도하는 LG소프트웨어
LG
Soft & Young
블러드볼
CD-ROM
이 스포츠는 전쟁이다!
BLOOD BOWL
■ 미래형 환타지 스포츠 시뮬레이션 게임
● 게임의 순간적인 역동작을 볼 수 있는 기능을 구비하였으며, 쿼터뷰 혹은 탑뷰등 사용자가 원하는 관점에서 게임을 즐길 수 있음.
● 각각의 오리지날 전투음악을 지닌 8개의 블러드 볼 팀이 벌이는 격렬한 미래형 환타지 스포츠 게임.
● 리그경기, 시즌경기, 연습경기등 사용자의 기호에 따라 즐길 수 있는 각종 게임 방식 구비
● 일인용 혹은 이인용 게임 등장
● 모뎀을 통한 네트워크 게임 기능 구비
● 인간, 오크족, 난장이족, 해골전사, 치어리더 등 다양한 인물 등장
Skills
Dodge
Leap
Cost: 120000
구입문의
■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 527-7722 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 762-8875 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 715-0001 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 581-2500 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트밸리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4
■ 전화주문 : 713-5011~2, 566-7273~4
LG소프트웨어
서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 LG소프트웨어(주)
PACKAGE 사업실 TEL : 7670-601-10 FAX : 701-1018
• 고객지원실 : Tel-(02)767-0601/Fax · 785-0809
• 통신서비스 : Hitel 접속후 go lgsw


SOF☆TRY
반전에 반전을 더하는 치밀한 스토리
화려한 마법·흥미를 더하는 배틀시스템
음모·배신·전투 그리고 사랑…
끊임없이 전개되는 이벤트·이벤트
'95 소프트라이 최고의 야심작
어스토니시아 스토리는
포인세티아의
전주곡에
불과했음을…
PRODUCE Softry Inc. DIRECTION Jeong. SYSTEM DESIGN Yoo Jong Hyun TOOL DESIGN Jang Seok Kyu. GAME DESIGN Kim Ji Hyun. SCENARIO DESIGN Kim Young Nae. MAIN GRAPIC & VISUAL Eun Yun Gi CHARACTER DESIGN Kim Jeong Min. ASSISIANCE FRAPHIC Simon Gabriel. Kang Young Jou MAP GRAPHIC Her Joung Moon. VISUAL & EFFECT Kim Ji Hyun. Eun Yun Gi. MAIN PROGRAM Kim Hong Suck. BATTLE & EFFCT PROGRAM Yun Tack Jung. TOOL PROGRAM Jang Seok Kyu. ASSISTANCE PROGRAM Jung Dong Hyun. Lee Dae Jin PRESENT BY PROJECT TEAM
"정 사 단 - ZERONE TEAM"



마침내 그들이 이룬
또 하나의 세계
정통 R·P·G
포·인·세·티·아
기대하셔도 좋습니다。 포·인·세·티·아
R·P·G게임에 필요한 모든것!
1993
포인세티아

멀티미디어 세계를 여는 멀·티·씨·티·



최고의 써비스 제공

멀티씨티에 오시면 제품 하나를 구입하시더라도 친절한 써비스를 제공하기 때문에 언제나 기분 좋게 상품을 구입할 수 있습니다.

최고의 저가격 추구

이제 소비자 가까이 멀티씨티가 있기에 서울이 아니더라도 용산에 가시지 않더라도 보다 저렴한 가격으로 상품을 구 수 있습니다.

공급품목별 업체

■ S/W

SKC, 동서게임채널, 쌍용, 삼성 LG소프트, 지관, 범아, SBK, 네스코, 소프트라이

■ 주변기기

제이씨·현, 옥소리, LG전자, 삼성, 선경유통, 다우기술, 두인전자, Toshiba (투머로), 서한전자, 고려투윈컴, Logitech, Quick shot 스마트 정보통신

■ CD류

SKC, 선경유통, LG미디어, 삼성, 현대전자, (주)대우, 서울음반, 오아시스 레코드, 코리아 실렉트웨어, 건잠머리, 대교 컴퓨터, 웅진미디어, 대신 정보통신, 서한전자, 하이시스, 아리수 미디어, 동아출판사, 세방 데이타테크, 솔빛 조선 미디어, 삼성출판사, 다우기술, 계몽사, 옥소리

■ SYSTEM

삼성, LG, 현대, 대우, 삼보.

뉴텍, 유니온, 제우, 삼테크, 대우통신, HP, IBM, 큐닉스, 에이서, 대신 정보통신, 토피아

■ 소모품

Sysmax, Kimo, Fellow, 3M, SKC, 서통

DOOWON

나 여러분 가까이에 있습니다.

전국 동시 GRAND OPEN 7월 1일



국내 우수 상품은 물론 해외 상품까지 골고루 갖춤으로써 소비자 여러분께 최고의 구매환경을 만들어 드립니다.

멀티미디어 관련 제품의 판매뿐만아니라 소비자 여러분과 생산자 및 개발자를 직접 연결하는 매개체로서의 역할을 충분히 수행하겠습니다.

전국 300여 가맹점을 통한 국내 최대의 Save-M-Club 회원제도를 운영하여 최고의 써비스와 빠른 정보를 제공하여 드립니다.

멀티씨티는 정기 또는 특별 행사를 수시로 개최하여 소비자 여러분께 보다 많은 즐거움을 드리고자 합니다.

최고의 품질 지향

유통본부의 엄격한 심사에 합격한 상품과 타 가맹점에서 구입할 수 없는 독점판매 상품을 소비자들에게 공급하여 항상 믿고 살 수 있는 멀티씨티가 되겠습니다.

멀티씨티 가맹점을 모집합니다.

♣모집지역 : 전국 시 · 군 · 구 단위
♣모집대상 : 새로운 사업을 시작하실분 또는 멀티미디어 관련 사업을 하고 계신분

유통본부 02) 518-2114

◆**전국 유통 지사**
서울지사 547-1043
부산지사 523-4911
대구지사 741-7413
대전지사 624-3414
광주지사 365-4221
강릉, 전주, 수원지사 6월중 개설예정

MultiCity

멀티씨티 운영회사
(주) 멀티그램
서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩
대표전화 518-2114 FAX.3442-4973

■다기능 멀티설계
■64가지 게임내장

탑솔에서 생산합니다.

덩 크 스 타 스 타 트 랙





미래 대비형 최신 첨단모델(국내유일)

- 다기능 멀티설계
- 두명이 동시에 즐기는 편리한 조이패드
- 최고급형 탑솔 아답타
- 별도제작 고급형RF채용(자체생산)
- 철저한A/S

소비자가 ￦98,000

64가지 게임내장

- 국내최초 신개발 64가지 게임내장
- 2인용 패드
- 별도제작 고급형 RF채용(자체생산)
- 최고급형 탑솔 아답타 채용
- 철저한 A/S보장
- 소비자 가격 ￦139,000

해태16비트 바 이 스 타 독점공급



※RF. S/W OEM생산 주문환영



아답타에도 고품질이 있다

정격용량·정격규격에 의한
고품의 아답타 생산

- 기기의 수명연장
- 선명한 화질 및 깨끗한 음질보장
- 과감한 백색 칼라 채택

· 훼미리용 · 슈퍼알라딘보이용
· 슈퍼컴보이용
· 슈퍼알라딘보이 Ⅱ용 · 듀오용

전국 총판 및 판매점 모집



RF S.W(TV)연결
- 훼미리용
- 슈퍼겜보이용(MEGA Ⅱ)
- 슈퍼콤용
- 전게임기호환

2인용 멀티탭
- 해태바이스타용
- 듀오(PC엔진)용

바이스타 컨버터
- PC엔진 휴카드 컨버터
- 국내 독점 공급

탑솔전자

TEL: (042) 632-4650
FAX: (042) 621-8421
대전 삼성동 보문 중고등학교 건너편
경상지역A/S: 대원게임통신
(053) 765-9061
호남지역A/S: 광주 부용전자
(062) 953-5530

※ 기존 탑솔유통이 탑솔게임프라자 개정과 함께 탑솔전자로 바뀌었음을 알려드립니다.

부산 게임문화의 자존심

부산 홈 게임프라자

게임기 무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이 고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로
가지고 오십시오.
연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.
(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)





■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778

신 규 오 픈 상 담 환 영


TETRIS
FIGHTER
TM
전국 오락실 7월 7일 발매
STRANGE
COMPETIVE TETRIS
요상한 대전형 테트리스
●2인 동시 플레이
●컴퓨터와 대결
●깔끔한 그림처리
●다양한 필살기의 효과
아케이드 게임 개발요원 모집
1. 모집부문
그래픽:IBM PC용 Graphic Editor가 경험자
프로그래머:Z-80이나 68000 또는 C중에 프로그램 가능자(초보자도 문의바람)
2. 전형방법:서류전형, 면접
3. 기타사항:이력서 우측 상단에 연락처, 희망급여 기재요망
@ 1995, ALL RIGHT RESERVED IN GAME-TECH, SEOUL, KORE
GAME TECH
서울시 강북구 번1동 463-41
TEL:(02)908-5553, 907-5555
FAX:992-3541

OPEN

고객 만족의 새로운 혁신!

게임코아

3DO

세가새턴

가격파괴 선언

플레이스테이션

슈퍼패미콤

4차원 세계의 게임코아

- 정규 회원제의 컴퓨터 처리 시스템
- 가격파괴 선언의 BETTER PRICE
- 고객 우선의 BETTER SERVICE
- 품질 보증의 BETTER QUILITY



지방업자 상담 대환영

게임기 수리 전문점

4차원 게임의 세계로 참여하실 몇분만 정중히 모십니다.



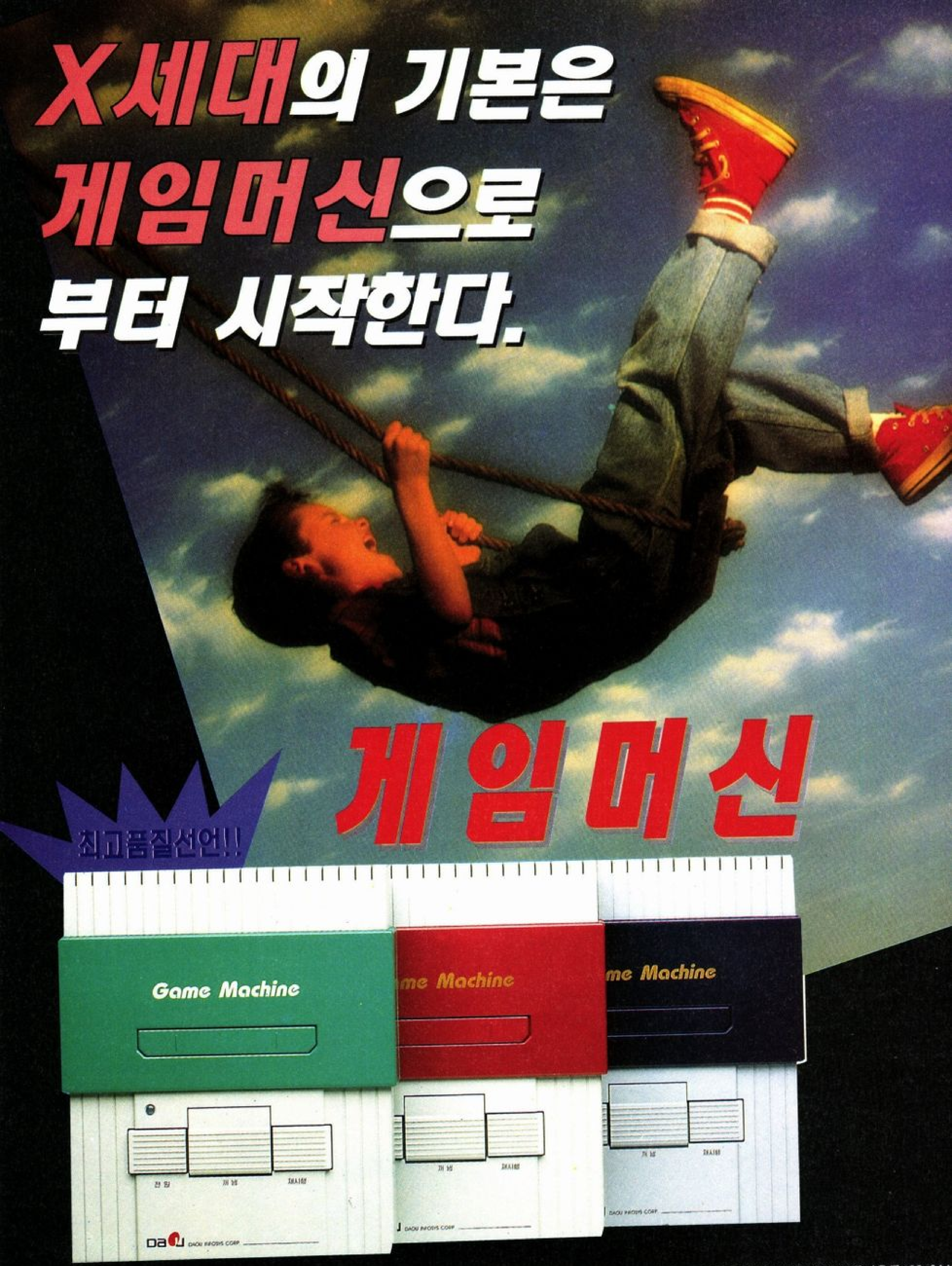
본점: 서울시 용산구 원효로3가
전자랜드 신관 광장1층 6호
TEL:3272-6567

● 게임코아는 신용과 정직과 고객을 최우선으로 생각합니다.

저렴한 가격의 통신판매 대환영

예금주:정호상
015-21-0768-773 국민은행
011-01-415438 농협
180-068825-12-001 한일은행
952-04-045696 조흥은행
334-02-128660 신한은행

지방코아점 모 집	대전지사 모 집	청주지사 모 집	수원지사 모 집	인천지사 모 집	기타지사 모 집


X세대의 기본은
게임머신으로
부터 시작한다.
게임머신
최고품질선언!!
Game Machine
DAOU INFOSYS CORP



"즐거운가정, 행복한 가족-늘 기쁨이 넘치길 기원합니다"

이제는 가정의 필수품및 정보 산업계의 총아로 인식되고 있는 컴퓨터 게임기!!
어차피 있어야 된다고 느끼실때 여기 확실하고 당연한 선택이 있습니다.

■게임머신의 특징

1. 컴퓨터 & MULTIMEDIA 전문업체에서 만듭니다.
   품질을 최우선으로 하는 일본 시장에 PC용 TV CARD, OVERLAY BOARD를 대량 수출하는 회사, 미국 시장에 게임기 주변기기를 수출하는 국내유일의 회사에서 만듭니다.
2. 국내최고의 품질로 최대의 판매량을 자랑하고 있습니다.
   광고만으로는 알수없는 품질, 직접 느껴보세요. (부품 하나하나를 최고급 품질로만 사용, 제품 구매시 전수검수)
3. 신속한 사후보장을 책임집니다.
   초기 구매시 제품하자가 발생하면 (구매시 1개월내) 즉각 신품으로 교환해 드립니다.
4. 저렴한 A/S 비용을 자랑합니다. GAME기의 수명은 평균 5년~8년입니다.
   사용자에게 너무나 오랫동안 사랑받는 제품이 혹시 불량날때 정말 저렴한 가격으로 A/S 처리해 드립니다.
5. 환경보호에 적극 동참합니다.
   환경보호에 위배되는 모든 과대 포장품을 과감히 버렸으며, 제품 사용후의 BOX 수거료를 낮추는것 까지 고려했습니다.

게임머신(DFG-O15B/C)

- 선명한 화면 깨끗한 음질 ●화려한 디자인 다양한 색상 ●완벽한 품질검증(EMI검정) 철저한 A/S
- 합리적인 가격과 견고한 내구성
  2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

주변기기(6BUTTON)



슈퍼패미콤용



슈퍼패미콤 메가드라이브 겸용

①8방향 조정기능
②6개의 발사버튼
③오토기능
④터보기능



메가드라이브용



■패밀리노래방
①기존 패밀리 기기와 동일한 게임운용
②노래방 동시사용 기능
③노래확장 기능



■패밀리 노래방팩
①기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용
②노래 소프트웨어 추가제공
③200곡 확장 기능



■옴니TV링크
①수출용 제품
②전게임기를 한대의 TV로 연결
③AV, RF 자동변환 기능
④전지식 원터치 기능

판매원: DaU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 (4층~10층)
대표전화:3450-4838 팩스552-0986 소비자상담실:(032)611-9625

제조원: DaU (주)다우정보시스템
대표전화:(032)611-9625

A/S전문점
■서울:게임파워706-9002
■부산:태원상사051-805-8968

21세기 게임 매장을 전자랜

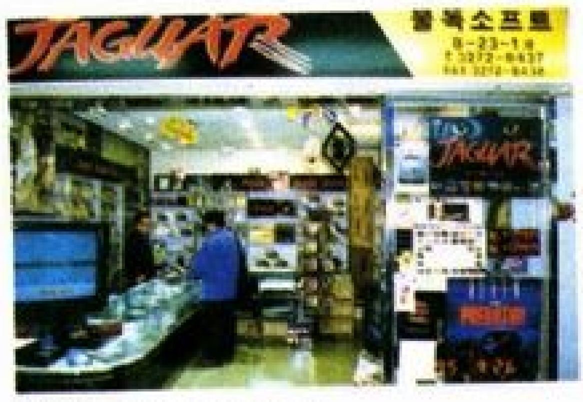
이제부터 게임관련
제품을 사실려면
게임광장으로 오세요!!



조이컴 3272-7959



게임코아 3272-6567



불독 3272-6437



게임랜드 3272-0941~2



나우게임 702-2433~4



게임천국 713-8798~9

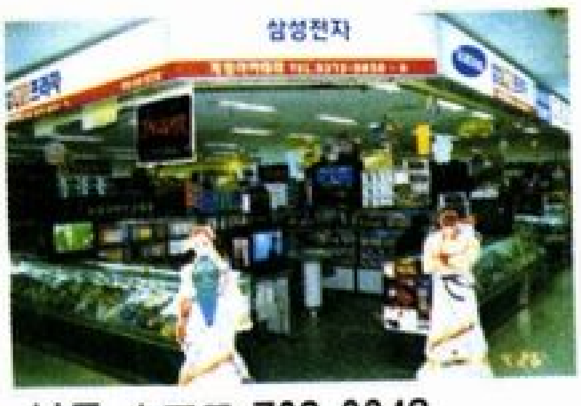


슈퍼게임 3272-3083



하이테크프라자 3272-4928~9


GAME PRO 3272-0838



불독 소프트 703-0043



게임왕국 704-6064~5



용산게임동네 3272-3097~8



매직콤 3272-0004



드 신관에서 만나보십시오!

국내 최대규모 자랑!!
30여개의 대형 게임매장이 동시 오픈!
국내 최대 물량 전시판매!!
전기종 신작 게임을 단 한번에 구입가능!
국내 최저가로 할인 판매 및 교환!!
가장 싼 가격으로 구매고객에게 최대봉사!



영게임 704-2822



게임나라 719-6420



호키포키 3272-9493



경인 3273-1204~5



GAME & CD TITLE 3272-3156~7



하이랜드 3272-3003



ELECTRO LAND

전자랜드
서울시 용산구 한강로 3가 16-9



게임리더 3272-0707



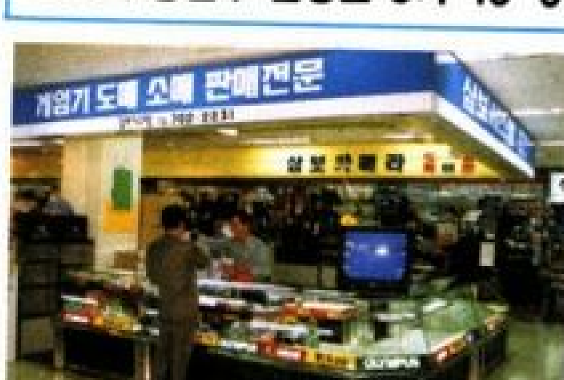
V랜드 3272-4089



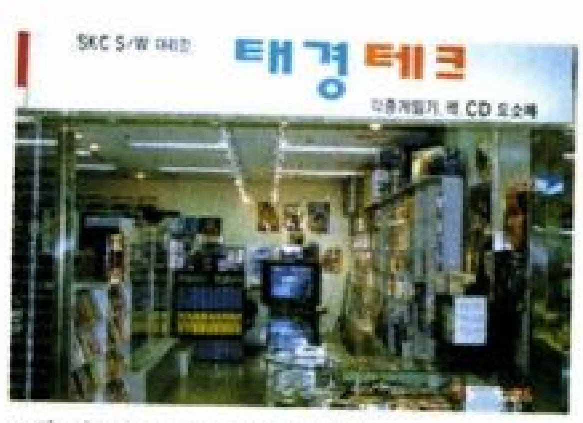
게임천지 718-2642~3



피닉스 3272-9005



삼보시스템 712-1764



태경테크 717-1736



게임시티 704-2822

게임유통 新 시스템으로 거

멀티미디어 전문매장 오픈 게임기 ☆

그동안 저희 게임유통을 물신양면 성원해 주신
여러 업주님과 그리고 게임을 사랑하는 유저
여러분께 심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '95년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임·직원 일동





통신판매 1. 706-3070 2. 711-8865 3. 702-7091 4. 718-8895

게임유통 716-6301~2

구좌번호(예금주:서원철)
- 국민: 015-24-0311-360
- 외환:309-19-02351-2
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908
- 신한:304-02-230301

매장	전화
축 오픈 상계점	TEL:935-3233
축 오픈 I·Q	TEL:716-0577~8
장안동	
축 오픈 능곡점	TEL:(0344)971-2727
축 오픈 화인게임	TEL:(0522)60-2420
월계점	TEL:941-5395
정릉점	TEL:911-4057
안양점	TEL:(0343)44-7036
수원점	TEL:(0331)251-5311
청주게임유통	TEL:55-7624/57-3580
청주점	TEL:(0431)65-3587
이리점	TEL:(0653)842-6558
대구성당점	TEL:(053)628-9482
용산점	TEL:3272-4502~3
대치점	TEL:568-2149
간석점	TEL:(032)432-7089
가평점	TEL:82-9386/9486
월드컴	TEL:976-7120
서대문점	TEL:(0331)47-5831
삼성점	TEL:547-9400
둔천점	TEL:487-0115
안산점	TEL:(0345)411-3958
간동간석점	TEL:421-2332
제천점	TEL:(0443)46-4945
부천점	TEL:652-9425
수원점	TEL:(0331)43-3679
분당점	(0342)712-2972
당산점	TEL:632-[illegible]
원당점	TEL:(0331)64-1472
일산점	TEL:(0344)912-6130
분당점	TEL:(0342)702-2892
군산점	TEL:(0654)465-4064
천호점	TEL:477-1165
속초점	TEL:(0392)635-0074/5
용산점	TEL:706-4133~4
충북진천점	(0434)33-1333, 0505
청주점	TEL:(0431)55-2168
망원동	TEL:337-7346
연수점	TEL:(032)814-6240
안산점	TEL:(0345)418-6651
불광점	TEL:386-8657
목동점	TEL:645-9313
을지로점	777-1776, 755-4487
풍납점	TEL:487-0203
난곡점	TEL:839-9951
상계점	
네오지오총판	702-7091, 719-7156
울산점	TEL:(0522)44-0604
망우점	TEL:492-3804
춘천학생백화점	TEL:(0361)52-353

돕나는 게임유통 소프트 유통

팩 도매

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급



신탄생 I

선진국형의 텔레마트 통신판매 실시

기존의 통신판매 형태에서 한차원 더 발전한 텔레마트 시스템을 도입, 완벽한 서비스를 보장합니다.
모든 주문은 전화를 주시면 텔레마트 담당요원이 친절히 안내해 드리며 자동으로 회원에 가입되시는 특전을 드립니다. 온라인 송금부터 모든 업무를 PC로 처리하므로 소요시간이 최소 24시간 절약 되었습니다.
보다 빠르고 보다 안전하게 상품이 전달 되도록 하였습니다.

신탄생 II

전문 프랜차이즈 사업부 개설

다년간 업계에서 활동하던 전문인원을 확보하여 개별적인 체인관리가 되도록 하였습니다.
또한 신규OPEN을 위한 여러가지 팩 케이지 상품을 준비하였습니다.
금액에 맞도록 원하시는 형태에 맞도록 최대한의 청사진을 제시합니다.
신규 개설이나 개설 이후에도 정기적인 교육행사와 새로운 정보를 신속하게 제공하며 여러형태의 투자기회를 마련하며 지속적인 확장의 기회를 제공하겠습니다.

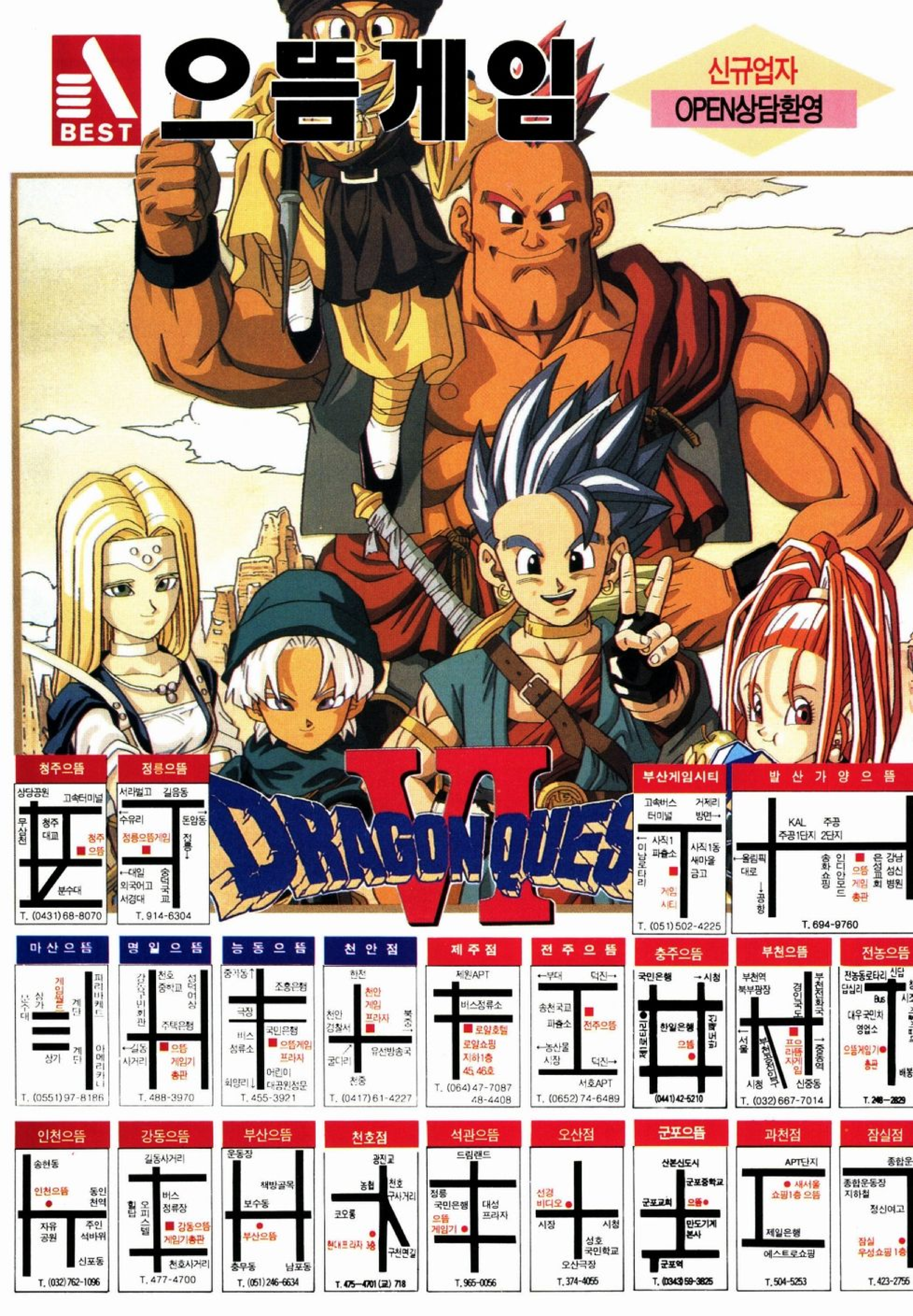
신탄생 III

아케이드(업소용) 사업부 신설

일본 굴지의 소프트 개발사와 제휴, 국내 아케이드 사업에 전격적 참여 합니다.

1. 세계적인 일본의 소프트사들과 제휴하여 새로운 상품을 신속하게 제공합니다.
2. 다년간 아케이드 사업을 주도한 전문 인원이 신규 업소 개설을 위해 항시 상담 준비하고 있습니다.
3. 아케이드 A/S팀을 보유, 완벽한 사후처리를 장담합니다.





BEST
으뜸게임
신규업자
OPEN상담환영
DRAGON QUEST VI
청주으뜸
T. (0431) 68-8070
정릉으뜸
T. 914-6304
부산게임시티
T. (051) 502-4225
발산가양으뜸
T. 694-9760
마산으뜸
T. (0551) 97-8186
명일으뜸
T. 488-3970
능동으뜸
T. 455-3921
천안점
T. (0417) 61-4227
제주점
T. (064) 47-7087
48-4408
전주으뜸
T. (0652) 74-6489
충주으뜸
(0441) 42-5210
부천으뜸
T. (032) 667-7014
전농으뜸
T. 248-2829
인천으뜸
T. (032) 762-1096
강동으뜸
T. 477-4700
부산으뜸
T. (051) 246-6634
천호점
T. 475-4701 (교) 718
석관으뜸
T. 965-0056
오산점
T. 374-4055
군포으뜸
T. (0343) 59-3825
과천점
T. 504-5253
잠실점
T. 423-2756

구식 게임기는 가라!
꿈꾸던 게임기가 나타났다!



전국총판점 및 A/S센타

서울 포스트:715-3393 **대전** 태원:252-1309 **대구** 고려전자:424-5659 **부산** 태원:805-8968
광주 광주콤:228-6652 자유완구:223-1875

아직도 댁의 자녀들이 8비트 게임기로 즐기고 있습니까?

첨단기능의 슈퍼콤 X-PLUS와 함께 짜릿한 게임모험을 즐기세요.

1 42게임 내장

게임기 본체에 42게임이 내장되어 있어 게임팩을 따로 구입하지 않아도 돼요.

2 무선 리모콘

리모콘이라 멀리서도 요리조리 조종할 수 있어 편리해요.

3 RF 자동스위치

인공지능의 RF 자동스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 돼요.

4 스테레오 사운드

생생하고 박진감 넘치는 입체 음향으로 즐길 수 있어요.

5 원터치 수납방법

한번만 눌러주면 조이패드를 편리하게 본체에 넣고 빼서 사용할 수 있어요.

6 GD마크획득

디자인이 우수한 제품에 부여되는 GD마크를 획득한 좋은 제품이예요.

슈퍼콤 X PLUS

제조원: **(주) 명우** 경기도 부천시 원미구 역곡1동 82-5 TEL:(032)344-3450~2 FAX:(032)341-1094

post
게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

삼성게임기 체인점모집중

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!



차세대 게임기도 두렵지 않다!!

■ 체인점모집
TEL : 715-3393
FAX : 704-1573

특징 및 자랑

-게임시간 조절장치 부착, 게임시작 60분후 경고음 발생 및 경고등 작동
-기존 게임기의 단점을 철저히 보완하였습니다.
-기종은 8비트, 성능은 16비트
-인체 공학적 설계로 편리성 보장
-화질, 사운드, 특히 디자인은 너무 멋져요.

남정점 (0653) 857-8235
↑동부시장 ←남정고 농공전→ 기계공고 ■ 삼성 겜보이프라자 ←시청

대치점
남부순환도로 도곡전철역 ← 가락시장 은미APT 토탈게임 ● 청실상가1층 숙명여고 → 양재동 그랜드백화점
TEL : 555-5415

반포점 533-1733
반포대교 반포쇼핑 타운 3층 ■ 반포토탈 경부선 호남선 고속버스 터미널

울산점 46-3429
알라딘랜드 시내 구시외버스터미널 → ←울산대 방면 태화다리

안산점
다농마트 (4층) (0345) 403-8574

광주점 (062)
(구)공용 터미널 반도상가 한국자보 ■ 광주콤 금남로5가
228-5652, 226-7948

면목점 209-6424
면목 중학교 POST GAME ■ 용마산 약수터 금호 APT 용마산길→ ↓면목 사거리

순천점 (0661) 51-5584
아트 프라자 호남 약국 주택은행 남온 다리 ■ 뉴콤 중앙 시장

화정점 (062) 371-6946
광주은행 화정 사거리 ←광천 ■ 토탈게임 종합 터미널 송정리 한남 투자 신탁

세운점 274-
종묘주차 ←종로3가 세운상가 4층 ←청계3가

제주점 (064) 33-4436
서귀포 경찰서 1호광장 제주은행 중소기업 은행 서귀포농협 ■ 토탈게임 1F

평촌점 (0343) 83-6696
←안양 →인덕원 경부사업도로 목련APT ■ 토탈게임 평촌교

안양 2 점
명혼 ↑군포 성결 신학 대학 소프트 랜드 ● 안양경찰서 아세아 유통 안양시청
TEL : (0343) 66-8530

명일동 488-8604
성덕여상 주택 은행 토탈게임 ■ 암사동 서울승합 종점 (568좌 33) 한일 은행 ↓구천면길

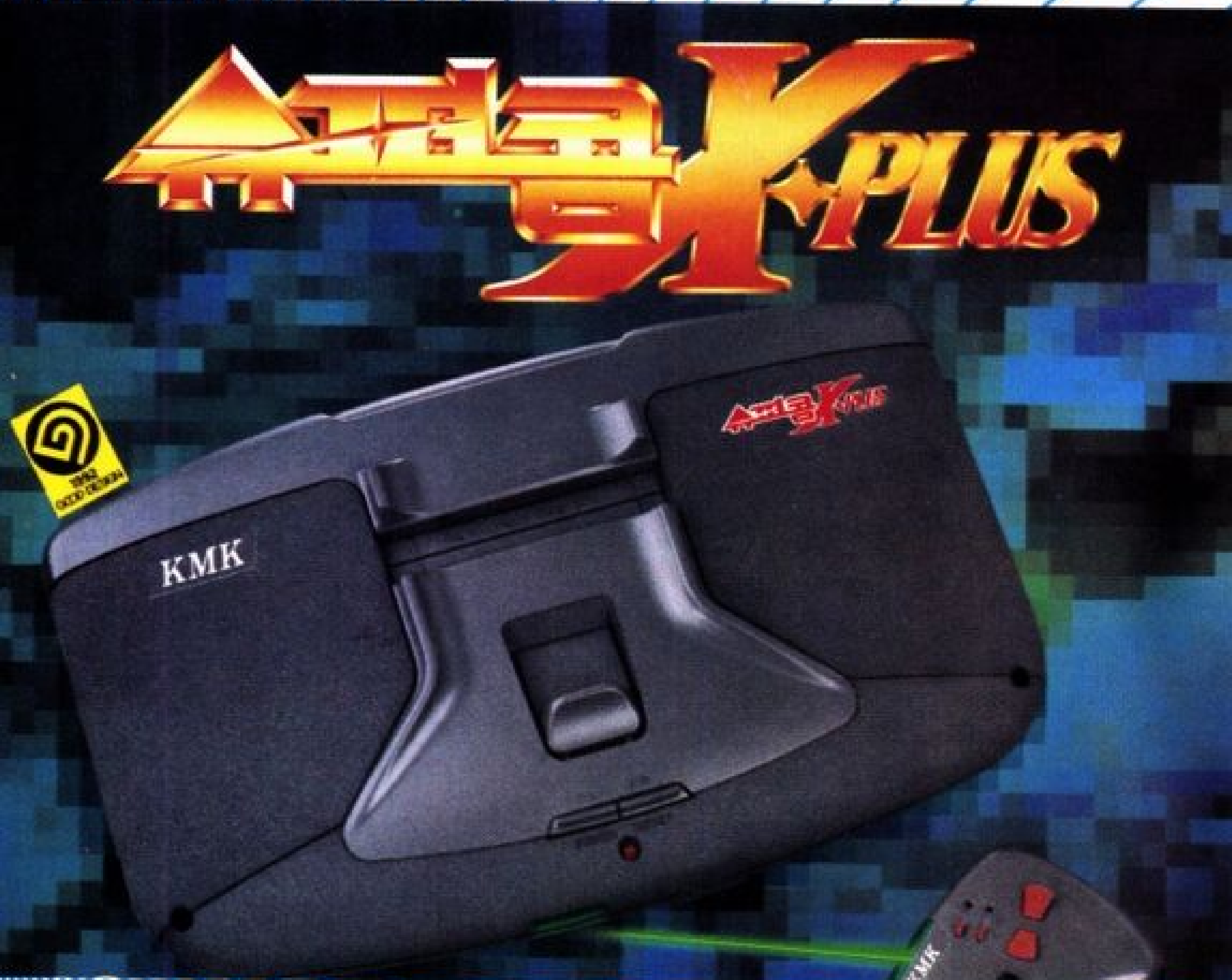
상계점 939-3195
주공9단지 종합상가 101호 토탈게임 ■ 노원역 한양스토아 한미 은행

노원점 930-2881
동부고속화도로 주공2단지 의정부 종합상가 101 토탈게임 ■ 노원 중학 4거리 주공1단지

부평점 (032) 546-8446
토탈게임 작전 국교 경인 고속도로 작전동 사거리 부평TOL-G

마산점 (0551) 48-0016
세림상가 1층 토탈게임 ■ 마산시청 ←시내 마산 경찰서

신림점 888-
시내방면 ↑ ←구로동 서울





슈퍼콤X-플러스

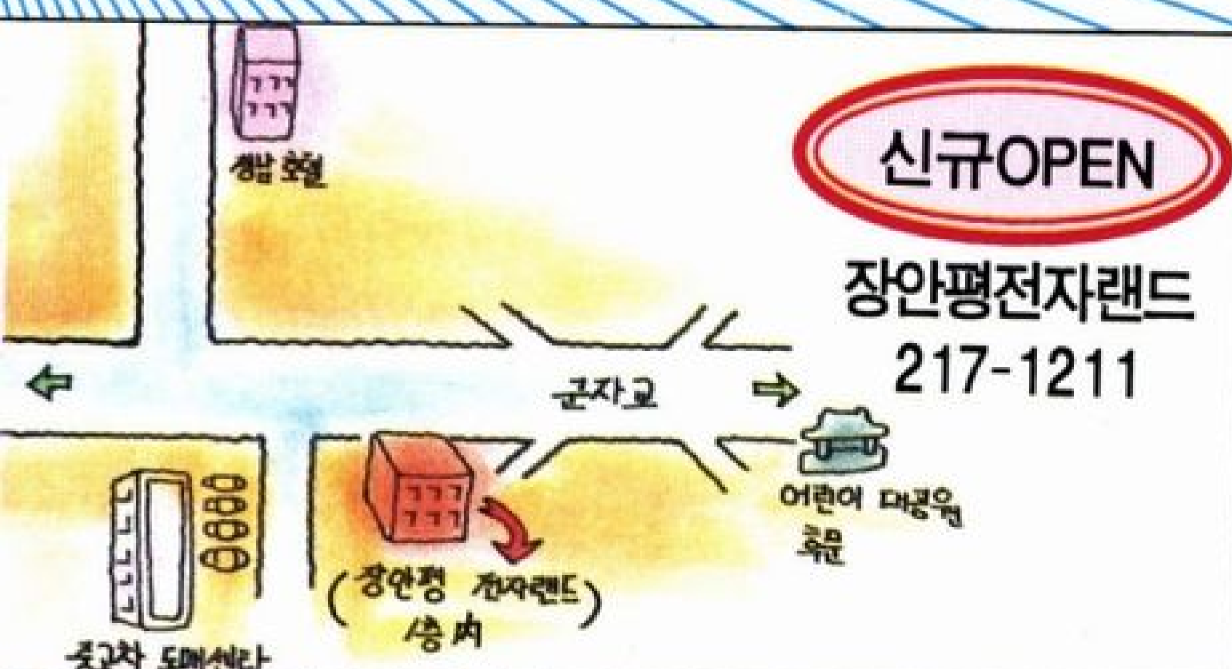




브이스틱 (슈퍼알라딘보이용)



브이패드 (슈퍼컴보이용)







슈퍼컴보이 무선패드

Acclaim

(0551)97-9881
복음병원 / 동마산 / 마산 ...테크 / 인터체인지 / 마산고려병원 / ...단지

화곡점 (02)653-7520
↑화곡시거리 / →신곡국교 / 신정여상 / 국민약국 / 독일 베이커리 / 도서 프라자 / ↓목동시거리

염주점 (062)376-5676~7
지리산 / I.O컴퓨터 / 염주해뭏탕 / 신세대 아카데미 / 광주은행 / 쌍촌동→ / ←염주체육관

신월점 699-0687
신월동 시영APT / 가스 주유소 / POST 신월점 / 경인 고속 도로 / 남부순환도로

부천점 (032)612-9676
그레이스쇼핑센타 2층 J.M.T.C / 부천역 / ←인천 / 서울→

목포점 (0631)79-8907
현카인테리어 / 신안비취 APT→ / 수정탕 / 산정3동 새마을금고 / 월드수입상품 / 대성동천주교회

울산점 67-8249
↑시내 / 태라강 / 모드니 백화점 / 게임천국 / 시외↓ 주차장 / 삼산동APT

우리컴퓨터 587-7856
신중국교 / ↑신중국교 후문 / 우리 컴퓨터 / 체일리 / 서보약국 / ←남부터미널 / 방배동→

안산점
롯데프라자
1층
(0345)82-2850

(0343)45-6634
안양역 / 토탈게임 / ...단크레파스 / ...하도 / 신광사 / ...화점

대구봉덕점(053)471-9885
봉덕 국민학교 / 대구 가든호텔 / 남구청 / 봉덕 3동 PC랜드

광주가든점(062)226-9074
금남로 / 금남파출소 / 충장로3가 / 가든백화점 내 5층

양산점 387-0830
제일상호 신용금고 / 동남 은행 / 뉴텍컴퓨터 / →부산

광주터미널점
송원여고 / 기아 써비스 / 광천터미날(내)
TEL : (062)366-8060

군포점
군포역 / 군포 파출소 / 군포분식 / 우리기 대행진
TEL : (0343)59-4242

예금주:전승수, 구좌번호	
국민은행:015-01-0622-611 외환은행:209-19-04609-1 농 협:011-01-392188 신탁은행:36301-2151801	통신판매를 원하시면전화 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.


SUPER 64 CLASSIC
—64합 게임—
그라디우스, 마성전설, 겔러그, 꿈대륙, 팩 맨,
트윈비, 쿵후 2, 로드화이터···
이런 게임들을 아시나요?
ROM PACK으로만 즐기던 게임들을 이젠 IBM-PC로
느껴 보십시요.
●세계 최초의 IBM-PC 합게임
●게임의 최종분석 (ALL 집합)
●향수의 클레식 게임을 이젠 IBM-PC로
●화려한 그래픽과 생동감 넘치는 사운드
●가장 경제적인 게임을 온 가족이 함께 즐기세요.
〈게임실행환경〉
— 기 종 : IBM PC 386(DX)이상 호환기종
— 도 스 : MS-DOS 3.0이상
— 메모리 : 2M이상
— 디스크 : 하드디스크 여유공간 5M이상
— 비디오 : VGA 이상
— 음 향 : PC 스피커, 애드립호환
— 입 력 : 키보드
취급점:전국 유명 백화점 및 게임매장
구입문의:717-7140~1
제조원:마이스터(MEISTER)
제품문의:325-3593, FAX:325-3594

행운을 잡아라!!

차세대 게임기 선물 대잔치

일산 신도시

차세대 게임 으뜸, 게임센스

다들 모여라!!



1등:플레이스테이션



2등:슈퍼컴보이



3등:미니컴보이

신종소프트

슈퍼컴보이	플레이 스테이션	새턴	네오지오 C.D
제4차 슈퍼 로봇대전	철권	데이토나 U.S.A	아랑전설3
크로노 트리거	릿찌레이서	아스탈	더블 드래곤
프론트 미션	에이스 컴배트	리그로드사가	풍운 묵시록
동키콩	아크더 래드	팬저 드라곤	
화이날 환타지6	라이덴 프로젝트		

모든 구매고객에게 추첨권을 드립니다.(매 거래시))

7월 추첨일:7월 22일(매월 게임챔프 광고 게재)
행사기간:1995년 6월부터~무한정
추첨장소:차세대 게임으뜸-7월, 게임센스(격월 추첨)



차세대 게임 으뜸

일산 신도시 후곡마을 하나은행 옆
뉴-일산코아1층 TEL:915-9266

일산 3동사무소 앞
좌석 158-4, 310, 87, 915
일반 148-1

신일국교 앞
919, 33, 77

게 임 센 스

일산 신도시 강선마을 레이크타운 건너편
농협 지하1층 TEL:912-6130

레이크앞
좌석 907(서울역), 959(홍제동),
77(신촌역), 903(신촌전철역),
914(영등포)
도시형 3(대화동)

주엽국교 앞
좌석 919(탄현),
77-2(신촌전철역),
33(공항)
도시형 1(원당)

차세대 게임으뜸 :일산 신도시 후곡마을 하나은행 옆뉴-일산코아1층 TEL:915-9266
게임센스 :일산 신도시 강선마을 레이크타운 건너편 농협 지하1층 TEL:912-6130

부산게임천지

부산 게임문화는 여기에서 시작된다.

**게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며
정품만을 취급하여 게임유저들에게 최상의 서비스를 제공하려고
최고의 노력을 다하고 있습니다.**

◇게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 회원제를 하지 않습니다.
(그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)
◇중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입, 저가 판매하고 있습니다.
◇전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.
◇차세대 게임기 소프트를 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.



기획판매



플레이스테이션스틱

새턴스틱



■통신판매 예금주:안종열
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우체국:601054-0033127
■TEL:(051)647-1770
■FAX:(051)634-3196

게임천지(부산점)



게임천지는 첫째주, 셋째주 휴무입니다.

외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용 카드 환영



BOSS CORPORATION TELEMART SERVICE

신품·중고 통신판매전문점!!

개점 1주년 기념

플레이 스테이션 초 특가 20대~한정판매!



NOW ON SALE!

THE PLAYSTATION용
아크더래드

BOSS GAME

(02)3272-9667

통화중이면(02)703-6922



플레이 스테이션



스틱바이스페셜
상해 만리장성
철권
건너즈 헤븐
점핑플레쉬
극상 파라디우스다!
미스트
A열차로 달려라 Ⅳ
사이비 슬래드
에이스컴뱃

스페이스 그림폰
킬릭더 블로드
MISSLAND
悟空傳說
나이트 스트라이커
메탈자켓
사이버워
기동전사 건담
RAYMAN

세가새턴



팬저 드래곤
클락월드 나이트
게일 레이서
고타
미스트
타마
버철 화이터
데이토나 USA
빅토리골
블루시드

스틱바이 스페셜
다이다 로스
몽경관 이야기
람포
버철 하이드라이드
전국 중계 프로야구
슈퍼리얼 마작 Ⅳ
삼국지 Ⅳ
극상 파로디우스다

3DO



슈퍼리얼 마작 Ⅳ
오버드라이빙
악역의 계절
버쳐 카메라맨 Part3
레벨 어썰트
스타 블레이드
슈퍼 윙코맨더
피파 축구
D의 식탁

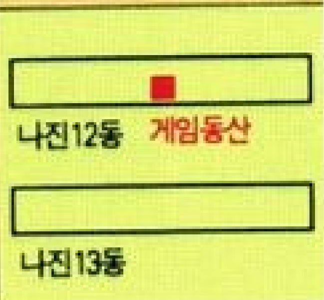
GEX
월드컵 슈퍼 스타디움
포리스 너츠
감격의 함대
VR골프 데비루스 코스
EMIT Vol1
슬램 앤 잼

체인점

목동TOP게임
TEL:653-0442



용산게임동산
TEL:704-2167



계좌번호

하나은행:113-100153-00107
국민은행:015-21-0783-541
한일은행:213-050680-12-001
농협:011-02-152828
한미은행:137-59571-264
예금주:박현철

보스

※업자 상담환영
TEL:703-6922
서울 용산구 한강로 3가
나진상가 12동
나열 312-1호

패밀리 게임기의 황제- 피닉스(불사조)

PHOENIX







피닉스의 특징

2인 동시 플레이 가능한 컨트롤 패드
국내 유일의 고유모델
세련된 인체 공학적 디자인
에러율 0%에 도전하는 시스템 구성
유사 제품보다 월등한 그래픽 지원
유저의 입장을 고려한 부담없는 가격
철저한 품질 및 A/S 보증
소비자 가격 :₩78,000

협력점

▶으뜸게임본점:703-1564 서울·용산구 한강로3가 2-23 나진상가 15동 1층 109호
▶마리오동산:269-8278 서울·종로구 종로3가 175-4 세운상가 가동 라열 309호
▶수인상사:271-0807 서울·종로구 장사동 173번지 세운상가 가동 바열 426-7호
▶게임파워:706-9002 서울·용산구 한강로2가 나진상가 12동 나열 123호
▶영창전자:704-8796 서울·용산구 한강로2가 16-1 선인상가 21동 2층 2179호
▶하나유통:3272-4085 서울·용산구 한강로3가 나진상가 13동 가열 115호
▶한국게임·컴퓨터:269-9751 서울·종로구 장사동 173번지 세운상가 가동 연결육교
▶부산태원:(051)805-8968 부산·부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 203호
▶부산 홈게임 프라자:(051)645-2158~9 부산·동구 범일2동 611번지

A/S및 총판

삼보 시스템 서울 용산구 한강로 3가 16-9 (전자랜드 신관 광장 1층 67-68호)TEL:(02)712-1764
제조원:한미전자 서울특별시 영등포구 당산동 185-27 TEL:(02)675-7064
판매원:영은산업 TEL:713-0921~2

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴

멀티미디어만을 위한 종합유통-세영유통

SY 서울 게임프라자

체인점 대 모집

성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉 지원등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

체인점 모집안내

지역
멀티미디어(게임S/W, H/W, 컴퓨터S/W 포함)보급의 거점이 될수 있는 상권 형성지역으로 시, 구, 군 단위 1개소.
단, 대도시는 상권에 따라 동별개설 고려
(상권의 보호와 중복을 피함을 원칙)

규모
최소의 평수에서 대형 평수까지 운영가능

대상
게임, 게임기, 컴퓨터 게임, 각종CD에 대해 전혀 모르셔도 상관이 없습니다.
첨단산업, 성공사업에 대한 열의만 있으시면···

미래가 있는 비전 사업

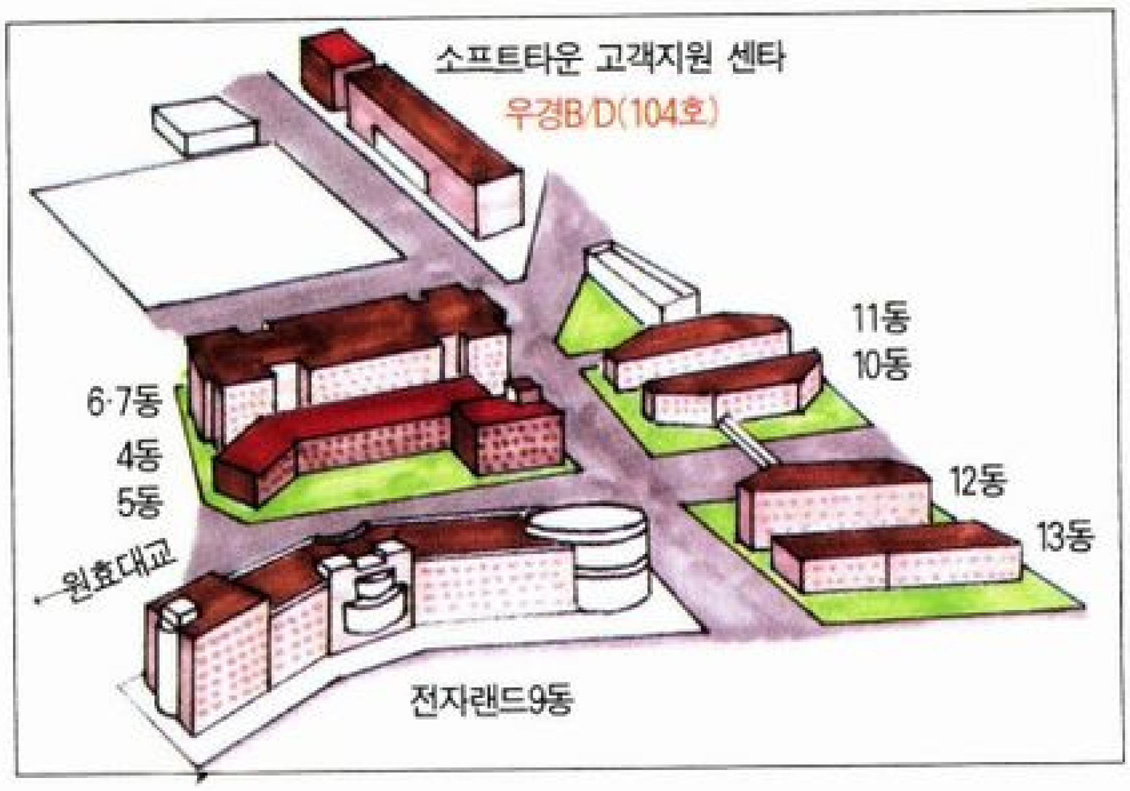
우리 생활의 필수품으로 자리잡게 될 게임기, 컴퓨터, 사회의 거의 모든 분야에서 활용될 멀티미디어를 통한 비젼있는 사업입니다.

내 지역은 내가 지킨다

한 가맹점이 가질수 있는 최대상권을 확보하고 소비자에게 물론 소매점까지도 독점판매에 대한 도매점 영업도 가능

소자본을 통한 성공사업

경영 능력이나사업에 대한 열의가 있는데 가지고 계신 자본이 부족하여 쉽게 사업을 펼치지 못하셨던 분을 위해···



SY 세영유통

서울시 용산구 신계동 40-1 우경빌딩 104호
TEL:(02)717-3334, 3272-2792
FAX:(02)704-5218

운영:태경 게임여행
(ID)하이텔 · 나우콤:GAME TOUR
데이콤:TG GAME

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴

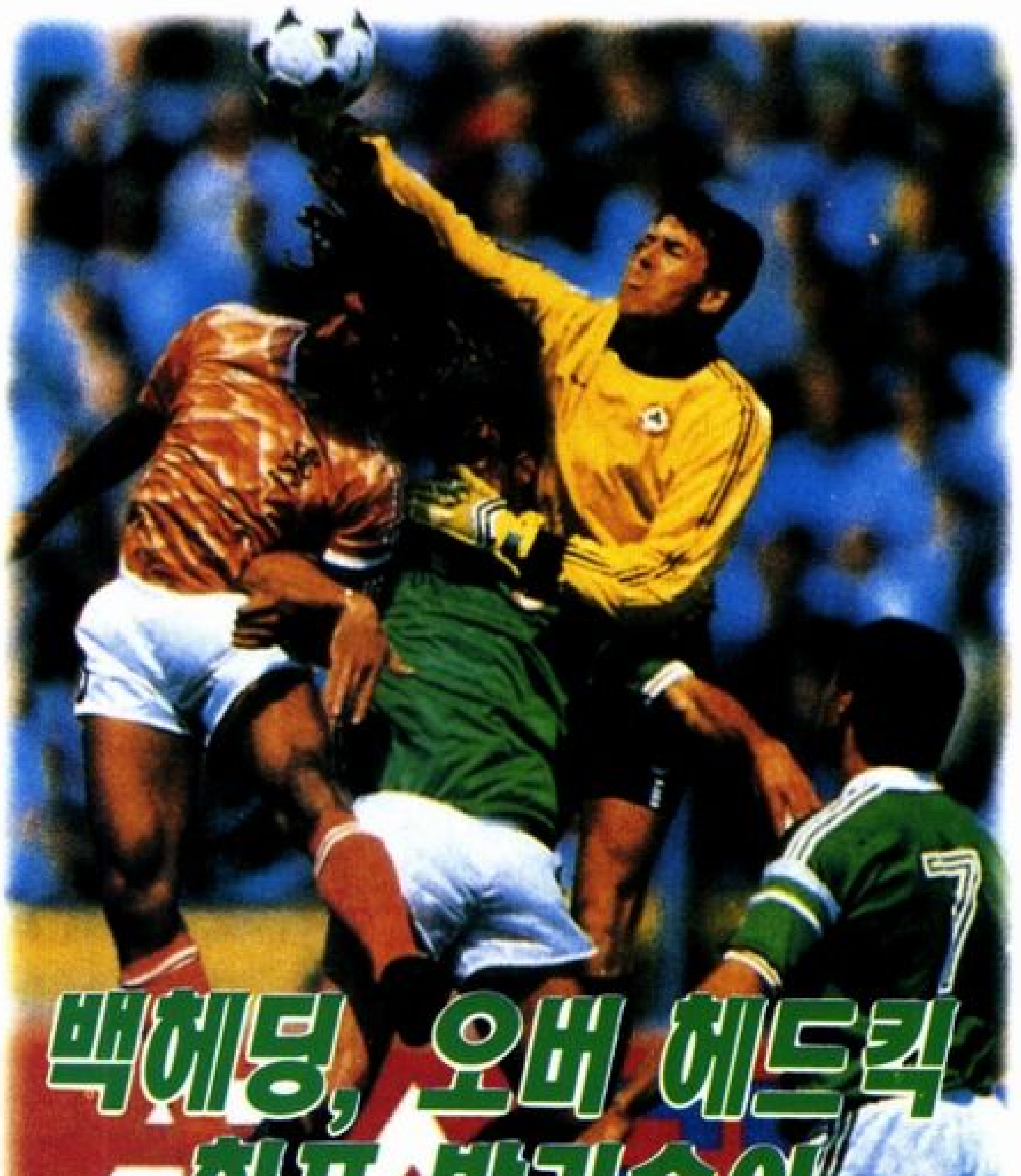
국내 게임산업을 위해 불법제품은
(복제품, 밀수품) 사지도 팔지도 맙시다.

호키포키

기술의 힘으로 세계와 겨루는 SAMSUNG 삼성전자

FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95

'94 미국 월드컵의 감동을 잊을 수 없다! 그날의 함성을 다시한번 느껴보자!!!



백헤딩, 오버 헤드킥 하프 발리슛의 멋진 플레이가 당신을 제압한다!!

용량: 16M 장르: 스포츠 발매예정일: 6월10일

스포츠게임의 등장!
세계최고의 스타 플레이어가 아니면 구사할 수 없는
고난도 테크닉의 멋진 발리슛!
우렁찬 관중들의 함성소리! 각팀 고유의 멋진 유니폼!
작은 요소 하나하나가 여러분의 마음을 흔들어 놓을것이다.
자, 이제 세계를 향해 뛰자! 일등이 아니면
살아남을 수 없다!!!

전국 체인점을 수시로 모집합니다.

■용산체인점
호키포키용산점 TEL:704-2148
호키포키터미널점 TEL:706-5807
호키포키나진점 TEL:716-8808
호키포키전자랜드점 TEL:3272-9493

■자매점
돌핀 TEL:719-9698
스테이지원 TEL:702-5087
스피드게임 TEL:703-0818~9

축 신규OPEN

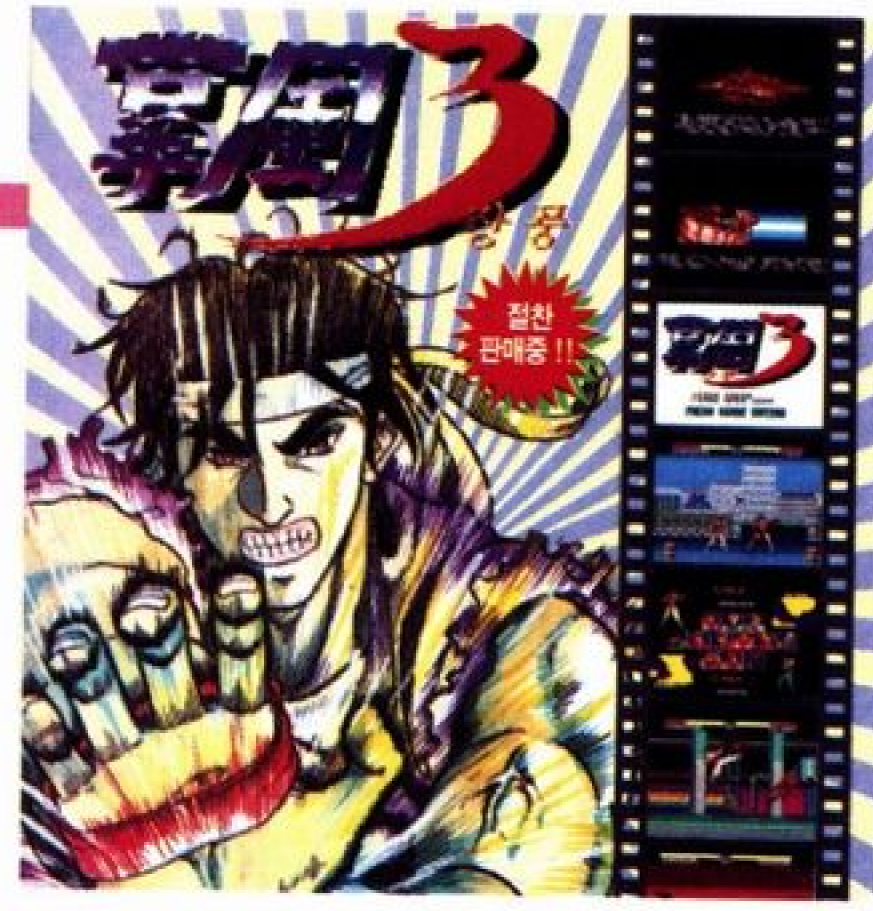
부천중동점
우성그린상가 103호
TEL: (032) 325-1870

■목포점 (0631) 77-3740
■제주점 (064) 22-6272
■부산점 (051) 254-8770
■전주점 (0652) 253-4649
■광명점 892-5065
■호키포키수유점 995-2942
■호키포키녹번점 385-4536
■의정부점 (0351) 875-6290
■대구미래점 (053) 655-2477
■대구대명점 (053) 653-5196
■울산점 (0522) 66-1669
■경주점 (0561) 749-6959
■대전점 (042) 254-0717
■산본점 (0343) 96-9836
■반포점 594-6740
■광주점 (062) 222-1821
■삼성동점 539-5593
■잠원점 536-9179
■명일점 481-5701
■청담점 547-1737

◆본사 (주)아랑 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B-34 (TEL:715-5828)



대전형 액션게임



달려라 피구왕



겜보이 & 메가드라이브용
동시 출시예정

(주)게임라인

주소:서울시 용산구 한강로3가
나진상가 12동 나열 125호
TEL:713-7033


부와 명예를 찾아, 대해원을 누빈다!!
SLG+RPG의 新장르,
100% 한글 메시지의 신선함과 함께
VON VOYAGE !!
조안 페레로 18세
포루투갈인 귀족. 레온 페레로 공작의 장남으로 프레스터 존 왕국을 찾아 세계를 누빈다.
에르네스트 로페스 23세
홀란드인 지리학자. 후원자인 메르카토르의 의뢰로 정밀한 지도 제작을 목표로 항해를 떠난다.
옷토 스피노라 25세
영국인. 왕실 소속 기사. 국왕 헨리 8세의 밀명을 받고 대영제국 발전을 위해 항로 개척에 나선다.
카탈리나 에란쪼 18세
에스파냐인 빨강머리 여해적. 오빠와 연인인 에르난의 원수를 갚기 위해 조국을 배반하고 여해적이 된다.
피에트로 콘티 33세
이태리인 모험가. 빚에 쫓기던 그는 빚을 대신 갚아주는 조건으로 세계 특산물 조사 보고를 위해 항해를 떠난다.
아르 베자스 19세
이슬람인 상인. 가난하게 자란 그가 우연한 기회에 상선을 얻자, 억만장자의 꿈을 품고 항해를 나선다.
절찬 판매중!!
大航海時代 II
대항해 시대 II (한글판) IBM-PC용게임
KOEI
서울특별시 송파구 오금동 23-2 경호빌딩 2층
TEL:401-2531~2, FAX:449-5367
BISCO

국내뉴스

동정 정보처리전문가협회 7대 회장 취임식 가져



사단법인 한국정보처리전문가협회는 6월 19일 황칠봉 회장 후임으로 2대, 4대, 5대 회장을 지낸 박종현씨를 7대 회장으로 선임하고 6월 26일 임시총회를 개최하여 「정보의 날」기념행사와 함께 취임식을 가졌다. 신임 박 회장은 체신부 전자계산소와 데이콤 운용실장, 한국통신 전산계획실장 등을 역임하면서 전산업무의 기술개발과 「정보문화의 달」창설 등 우리나라 정보문화 확산에 기여해 온 인물이다.

문의처 : 한국정보처리전문가협회 (02-338-2311)

업체 삼성, 복제팩 단속 강화


삼성전자에서 입수한 불법 복제팩들

삼성전자는 7월부터 16비트 슈퍼 알라딘보이용 불법 복제팩에 대한 집중 단속을 펼친다. 가정용 게임 소프트웨어의 자체 제작은 물론 해외 게임의 한글화를 통해 정품 소프트웨어의 국내 보급에 노력을 기울여 온 삼성전자는 최근 용산, 세운상가 등에서 불법 복제되어 유통되고 있는 팩을 입수하여 이에 강경 대처키로 결정하고 앞으로 지속적인 단속을 펼쳐 불법 팩을 근절시키겠다는 의지를 피력했다.

삼성전자는 지난 5월 발매한 EA 스포츠사의 「피파 사커 '95」와 「NBA 라이브 '95」 및 이전에 도입한 인기 게임들이 게임시장에 대량으로 유통되고 있음을 확인하고 그에 대한 피해와 게임시장의 혼탁을 막기 위해 강력한 규제 조치를 취할 것이라 덧붙였다.

문의처 : 삼성전자(02-259-2971~5)

행사 '95 한국 게임기기 및 소프트웨어전 12월 개최

12월 16일부터 12월 19일까지 4일간 사단법인 한국영상오락물제작자협회와 한국종합전시장 주최로 「'95 한국 게임기기및 소프트웨어전」이 개최된다. 이 행사는 국내에서 최초로 개최되는 본격적인 게임 전시회로 국내외 게임업체들의 참가신청을 받아 16비트, 32비트의 가정용 게임기와 소프트웨어, 최근 붐을 일으키고 있는 IBM PC 소프트웨어, 아케이드용 게임, 교육용 소프트웨어,가라오케, 쥬크박스, 각종 주변기기 및 부품들을 전시할 계획이다.

한국영상오락물제작자협회의 관계자는 이 전시회가 국내 게임 산업의 활성화는 물론 일반인들의 게임에 대한 부정적인 인식을 없애고 정책적으로 정부의 지원을 받는 산업으로 자리매김하는데 중요한 역할을 담당할 것이며 앞으로도 지속적으로 이런 행사를 마련해 국내 게임 업체들간의 긴밀한 협조를 이뤄나갈 것이라고 밝혔다.

문의처 : 한국영상오락제작물제작자협회(02-276-1754)

업체 쌍용, 소프트 한글화 등 게임산업 활발 추진



(주)쌍용이 IBM PC게임 유통뿐만 아니라 16비트 게임 소프트웨어 사업에도 본격 착수하여 종합 게임업체로 발돋움하고 있다. 쌍용은 미국 어클레임사와 라이센스 계약을 체결해 16비트 슈퍼 알라딘보이용 게임, 「저지 드래드」, 「트루 라이즈」, 「워록」 등의 게임을 7월 중순부터 국내에 정식 발매할 계획이다. 이 게임들은 모두 영화화된 것을 게임으로 제작한 것으로 게임 진행시 배우들의 실사 동영상을 감상할 수 있는 액션 게임이다.

특히 스릴러 영화를 기초로 한 횡스크롤 액션 게임 「워록」은 한글화되어 발매될 계획이어서 더욱 기대를 모으고 있다. 아직 한글화를 담당할 제작사는 밝혀지지 않은 상태지만 외국 게임들을 그대로 도입하는 것이 아니라 한글화 작업을 통해 발매하는 것은 의미있는 일이라 하겠다.

95년 들어 삼성전자를 통해 일본 16비트 게임들의 한글화가 꾸준히 진행되고 있는 등 「워록」의 한글화는 가정용 게임기의 한글화 바람을 더욱 고조시키고 있다.

문의처 : (주)쌍용(02-270-8438)

업체 「한글과 컴퓨터」, 이화여대와 「한컴 공인 교육기관」 협정체결

「한글과컴퓨터」는 지난 5월 9일 이화여자대학교와 「한컴공인 교육기관」 협정을 맺었다. 「한컴 공인 교육기관」은 한컴이 저작권을 소유한 소프트웨어의 교육을 일정한 시설과 교육조건을 갖춘 전산 교육기관에서 대행할 수 있는 「한컴 공인교육기관 제도」에

의해 설치되는 것이다. 이곳에는 한글과 컴퓨터가 인정하는 「한컴 공인강사」 및 「한컴 공인 SE」를 양성한다. 한글과 컴퓨터에서는 경북대를 비롯한 다른 대학에서도 이와 비슷한 형식의 협정을 점점 확대해 나갈 예정이라고 밝혔다.

문의처 : 한글과컴퓨터(633-8723)

동정 문체부, 게임제작툴 무료배포

지난 6월 26일 문체부가 컴퓨터 게임 육성을 위한 게임 제작툴을 개발, 배포할 것이라고 밝혔다. 이 게임 제작툴은 국산게임개발 관련업체 및 대학 컴퓨터 동아리 등에 무료로 배포할 계획이다. 게임 제작툴이란 게임을 제작하는데 있어서 가장 필수적이라고 할 수 있는 영상과 음악 제작용 도구이다. 문체부의 한 관계자에 따르면 이 무료 배포용 게임 제작툴은 CD-ROM으로 2천개를 제작할 예정이며 배포 날짜는 아직 미정이다.

한편 관련업체들은 그동안 여러번에 걸쳐 부처 및 사단법인들의 발전방안이 많이 나왔으나 이번처럼 직접적으로 제작툴을 개발하여 배포한다면 앞으로 국산 개발 게임이 게임시장을 석권할 날이 멀지 않을 거라고 입을 모았다.

업체 국내 개발 아케이드 게임 「마스터 퓨리」 해외 수출 체결

금년 여름을 맞이하여 국내 아케이드에 3가지 국산 게임이 선보이게 됐다. 국내 게임제작사인 게임테크가 선보이는 이 게임들은 각각 퍼즐, 액션, 대전 액션이며 약 1달 간격을 두고 게임 센터에 출시되게 된다. 이중 가장 기대되고 있는 것은 아직도 붐을 이루고 있는 대전 격투부분의 「마스터 퓨리」이며 이미 외국과의 수출 계약이 체결된 상태이다.

이번 게임테크의 아케이드용 게임 국외출시는 이제까지 정식 출시일 없이 국내 게임업계의 뒷면으로만 유통되어 왔던 국산 아케이드 게임 유통업의 새로운 도전이라 할 수 있다.

문의처 : 게임테크(02-908-5553)



소프트웨어 오락실에 플레이 스테이션 「투신전」 인기

국내에 차세대 게임기가 등장한지 7개월 만에 아케이드 매장에도 차세대 게임기들이 등장하게 됐다. 현재 아케이드 매장에서 가동중인 차세대 게임들은 플레이 스테이션의 투신전과 새턴의 버철 화이터.

일반 기판보다 훨씬 저렴한 가격과 소프트를 바꾸기만 하면 언제라도 다른 게임으로 바꿀 수 있다는 장점 때문에 80년대 후반부터 PC 엔진이나 메가드라이브가 아케이드 매장에서 사용되는 경우는 있었지만 CD-ROM 게임기를 사용하기는 이번이 처음이다.



업체 게임유통, 아케이드 사업 참여

용산의 게임매장 체인점인 게임유통이 아케이드 사업부를 신설하고 국내 아케이드 시장에 본격 진출을 선언했다. 특히 유통은 일본의 캡콤, SNK 등과 제휴해 세계적인 인기 소프트를 신속하게 국내 시장에 공급할 예정이다. 또 기존의 영업 체계를 탈피해 업소에 직접 찾아가는 적극적인 영업 형태를 취할 계획이며 그 첫번째 사업으로 캡콤의 스트리트 화이터 제로를 고봉산업과, SNK의 킹 오브 화이터즈 '95를 빅코와 공동으로 수입한다.

문의처 : 게임유통(02-718-8895)

업체 소프트 맥스, 뉴스타일의 MD소프트 개발

「탄생」과 「스카이 & 리카」 등으로 유명한 IBM-PC 게임 개발 업체 소프트맥스는 슈퍼 알라딘보이용 액션 롤플레잉 게임 「에임 포인트」의 개발에 착수했다.

「에임 포인트」는 미국시장을 목표로 한 액션 롤플레잉 게임으로 기존의 롤플레잉 게임과는 달리 특별한 시공 개념을 도입해 플레이어가 작전 중에 적에게 들키지 않고 임무를 수행하는 007 첩보 영화 스타일의 새로운 분위기를 연출하고 있다.

출시일은 현재 총력적으로 개발하고 있는 IBM PC 게임인 「제네시스」가 완료되는 내년 1월 중이라고 밝혔다.

행사 게임샵 상우회 친선 체육대회 가져

지난 6월 21일 한강 시민공원 이촌지구에서 용산과 청계천의 게임매장 상우회 회원가족이 약 600여명 모인 가운데 제 1회 친선 체육대회가 열렸다.

세운, 선인, 나진 등 6개 상가팀으로 나눠 열린 이날 체육대회에서 축구와 여자 달리기 등이 벌어졌는데 순위보다는 상인들간의 친선을 도모하기 위한 한마당 잔치였다. LG, 삼성, 현대 등의 협찬으로 푸짐한 상품도 회원들 모두에게 전달됐다.



국외뉴스

업체 소니와 세가, 차세대 판매 전략 발표



지난 5월 27일 SCE의 도쿠나카 사장은 앞으로 발매되는 PS는 29,800엔의 보급형 모델이 될 것이라고 발표했다



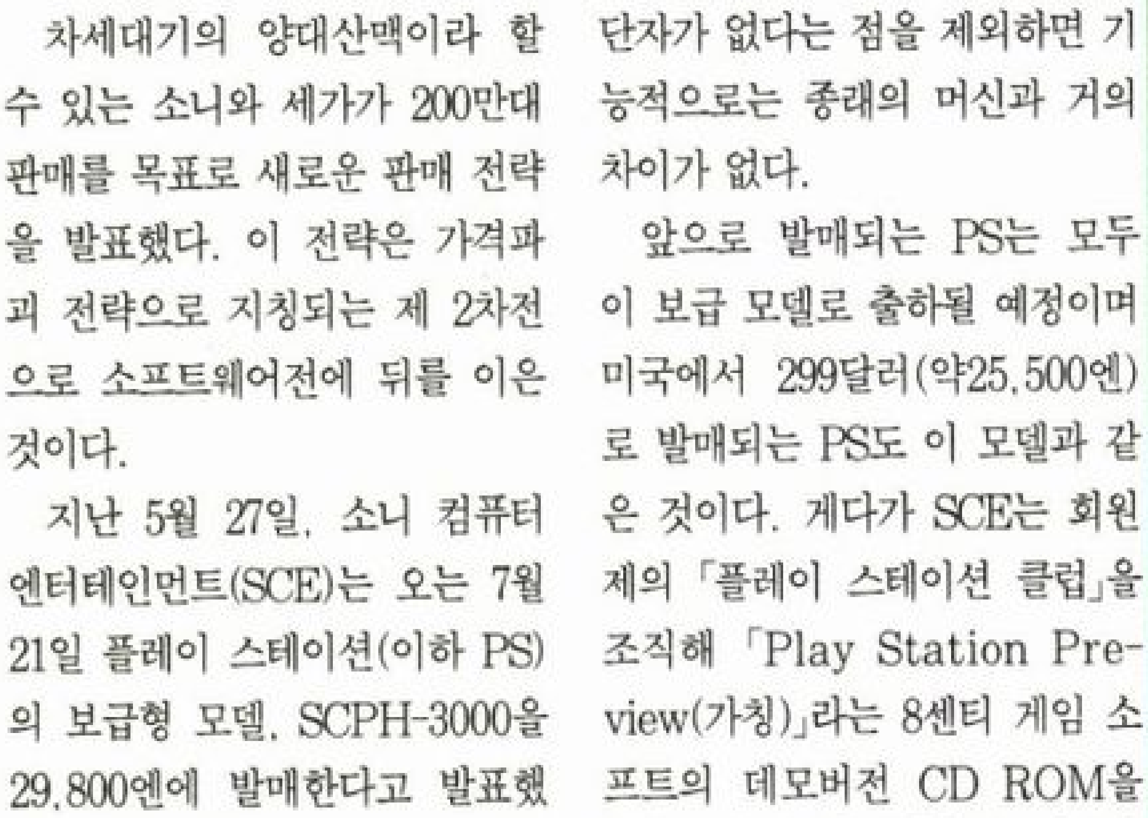
보급 모델은 전체 디자인과 색상은 종전과 같지만 S영상 단자가 생략되어 뒷부분이 조금 다르다

차세대기의 양대산맥이라 할 수 있는 소니와 세가가 200만대 판매를 목표로 새로운 판매 전략을 발표했다. 이 전략은 가격파괴 전략으로 지칭되는 제 2차전으로 소프트웨어전에 뒤를 이은 것이다.

지난 5월 27일, 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)는 오는 7월 21일 플레이 스테이션(이하 PS)의 보급형 모델, SCPH-3000을 29,800엔에 발매한다고 발표했다. 이 보급형 PS는 이전의 것보다 10,000엔이 싸지만 S영상 단자가 없다는 점을 제외하면 기능적으로는 종래의 머신과 거의 차이가 없다.

앞으로 발매되는 PS는 모두 이 보급 모델로 출하될 예정이며 미국에서 299달러(약25,500엔)로 발매되는 PS도 이 모델과 같은 것이다. 게다가 SCE는 회원제의 「플레이 스테이션 클럽」을 조직해 「Play Station Preview(가칭)」라는 8센티 게임 소프트의 데모버전 CD ROM을 회원들에게 연 4회정도 배포할 계획을 발표했다.

〈캡3〉34,800엔으로 10만대 한정 판매 캠페인을 통해 판매되는 새턴 본체와 「버철화이터 리믹스」



한편 라이벌 관계인 세가는 6월 16일부터 10만대의 새턴을 「버철파이터 리믹스」 소프트를 포함해 34,800엔에 한정 판매했다. 즉, 세가도 10,000엔짜리 소프트를 함께 끼워주는 대폭적인 가격 인하를 단행한 것이다. 「버철파이터 리믹스」는 「버철파이터」의 그래픽을 더욱 강화시킨 것으로 미국에서 먼저 발매된 소프트로 일본에서의 발매 여부가 관심을 모았는데 이 전략을 통해 새턴 본체의 부록같은 독특한 형태로 판매된다. 그리고 소프트 포함 한정 판매가 끝난 후에도 5,000엔이 인하된 34,800엔으로 판매될 전망이다.

이처럼 치열해 지고 있는 소니와 세가의 차세대 저가격 전쟁은 유저들에게 는 매우 반가운 일이지만 이런 가격 인하로 인해 파급될 하드웨어 성능의 약화를 우려하는 목소리도 커지고 있다.

업체 소니 뮤직, 차세대 크리에이터 모집

소니 뮤직 엔터테인먼트는 차세대 소프트웨어 크리에이터의 발굴과 육성을 목적으로 하는 콘테스트를 열어 크리에이터를 모집했다. 지난 6월 1일 열린 이 콘테스트의 명칭은 「디지털 엔터테인먼트 프로그램 '95」로 콘테스트와 더불어 기자 발표회도 가졌다.

특히 이번 대회의 특징으로는 'DEP 베스트 어워드'라는 상을 제정하여 100만엔의 상금을 수여한다는 것이다. 이 대회의 응모 기간은 6월 20일부터 9월 30일까지로 기획서만으로도 응모가 가능하며 게임 디자이너나 CG 크리에이터가 되고 싶은 사람이라면 누구나 응모할 수 있다.

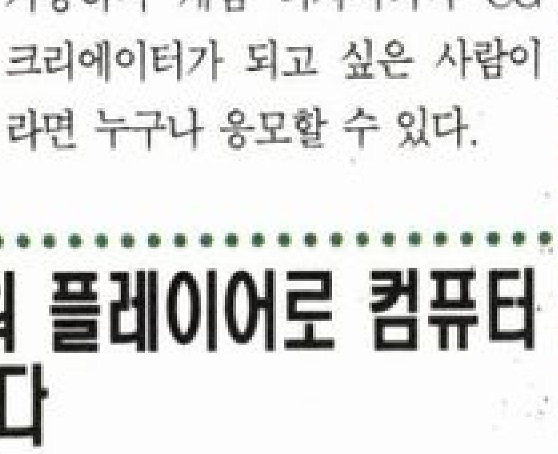


제 1회 DEP에서 최우수상을 수상한 사토우 오사무씨의 작품 「동뇌」

업체 반다이, 파워 플레이어로 컴퓨터 통신을 즐긴다



이것이 '프랭키 온라인'의 무대가 된 프랭키 타운의 전경이다



파워 플레이어는 현재 반다이와 애플사가 공동으로 개발중이다

반다이는 올 가을 발매될 예정인 64비트 CD ROM플레이어, 「피핀 파워 플레이어」를 사용해 컴퓨터 통신 네트워크 서비스를 전개한다. 이것은 반다이와 제휴한 퓨처 파이레츠가 6월 21일에 개설한 컴퓨터 통신 네트워크 서비스, '프랭키·온라인'을

파워 플레이어로 즐길 수 있는 것을 의미하는데 CD ROM을 병용하고 있는 프랭키 온라인에서는 CG 영상의 거리를 무대로 쇼핑 등을 즐길 수 있다.

또한 반다이는 퓨처 파이레츠에 파워 플레이어 전용의 네트워크 서비스, '피핀 타운'(가칭)의 개발을 의뢰하여 반다이의 캐릭터 정보 방송이나 편지왕래 코너 등 다양한 내용을 서비스할 계획이다.

소프트웨어 미국 스퀘어 소프트, 오리지널 「성검전설」 개발

미국 스퀘어 소프트가 제작한 성검전설, 「Secret of Evermore」가 미국에서 발매된다. '영원의 비밀'이라는 의미를 지닌 이 게임은 「성검전설2」가 미국에서 발매될 때 「Secret of Mana」라는 제목으로 발매되었기 때문에 속편인 듯하지만 미국 스퀘어에서 최초로 독자 개발한 오리지널 소프트이다.


이것이 타이틀 화면. 일본 스퀘어와는 조금 다른 느낌이다

따라서 이 「Secret of Evermore」는 주인공과 보스 캐릭터 모두 미국 분위기로 표현되었지만 성검전설 시리즈에서 빼놓을 수 없는 마나와 링 커멘드 시스템은 확실히 계승되고 있다.

이 게임의 개발은 일본의 소프트에만 의존하고 있는 16비트 롤플레잉 게임에 새로운 변화를 예고하는 것이며 이를 계기로 각 국가의 개성에 맞는 게임 소프트의 개발에 초점을 맞춰야함을 보여주고 있다.

한편 미국 스퀘어사는 이 「Secret of Evermore」는 미국 내에서만 발매될 예정이며 일본 발매는 아직 예정에 없다고 밝혔다.

행사 「'95 동경 장난감쇼」에 닌텐도 불참

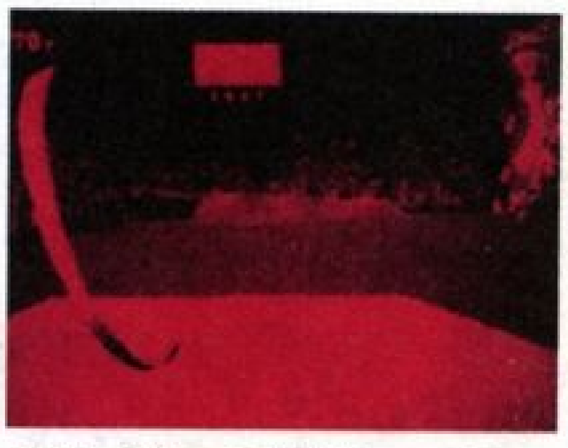
지난 6월 1일부터 3일까지 일본 동경 마쿠하리 메세에서 열린 「'95 동경 장난감쇼」에 닌텐도가 불참하여 닌텐도 울트라64를 구경하려는 관람객들에게 적잖은 실망을 안겨주었다. 장난감쇼는 처음 개최부터 작년까지는 닌텐도 및 닌텐도 산하 서드파티들이 적극적으로 홍보작전에 열을 올려 작년에는 버철보이까지 출품했던 거대 홍보의 장이였었다. 또한 이번 불참으로 인해 충성을 다하던 서드파티들이 모두 행동을 같이하여 닌텐도 계열 소프트도 거의 볼 수가 없었다.



한편 이번쇼에서 두드러진 것은 반다이의 피핀과 캡콤사의 'NEXT TRY' 전략이였다. 반다이는 본격 멀티기기인 피핀을 전시하고 관람객들의 직접 체험해 볼 수 있도록 하여 적극적인 홍보태세를 보여주었다. 캡콤 NEXT TRY는 그동안 차세대 사업에 적극 참여하지 않았던 자세에서 탈피 과감히 아케이드, 16비트는 물론 차세대 전기종에 적극 진출하고자 한다는 전략이다.

행사 T&E 소프트, 버철보이 신작 소프트 발표회 개최

지난 5월 31일 T&E 소프트가 버철보이용 신작 소프트 발표회를 개최했다. 이 행사는 버철보이 소프트 단독 발표회 제 1호로 다른 게임의 발표회와는 달리 화면 공개시에는 편광안경을 사용한 입체영상을 상영하는 등 새로운 타입의 하드웨어를 느낄 수 있는 행사였다.


이것이 최초로 공개된 「T&E 버철 골프」의 화면 사진. 왼쪽의 파워 게이지 역시 입체적으로 표현되어 있다

오는 7월 21일에 본체와 동시 발매될 예정인 3D슈팅 게임 「레드 알람」과 95년 여름 발매 예정인 골프 게임 「T&E 버철 골프」의 두 게임 소프트가 공개되었으며 버철보이 본체도 함께 전시되어 참가자들이 직접 플레이해 볼 수 있는 기회가 마련되어 관람객들의 호응을 얻었다.

행사 「멀티 미디어 CD 페어'95」 개최

5월 31부터 6월 1일까지 양일간에 걸쳐 동경 아오야마 TEPIA에서는 미래 게임기에 필수적인 멀티미디어 기능을 실현케 하는 다양한 하드웨어와 소프트웨어를 전시하는 「멀티 미디어 CD 페어'95」가 개최되었다.

특히 빅터의 부스는 세가 새턴, V새턴 전용의 비디오 CD 디코더를 세트로 전시하여 게임은 물론 비디오 CD를 즐길 수 있음을 실제 모니터를 통해 구현하여 많은 관람객의 눈길을 끌었다.

또한 멀티미디어 CD의 실용예를 소개, 전시했는데 CD-I와 비디오 CD 등의 하드웨어와 소프트 웨어가 다수 집결하여 게임기로만 인식되고 있는 차세대기가 여러 기능을 발휘하는 멀티미디어기임을 입증해 주는 행사였다.


게임 이외에도 다양한 기능을 가진 차세대 게임기들

메이커 네트워크

이 코너는 세계 유수 게임 메이커에 관련된 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임관련 정보를 마스터하십시요.

새로운 게임구조 엮어가는 E3의 후폭풍

지난 5월 E3쇼가 막을 내리면서 그동안 베일에 가려져 있던 울트라64에 관한 정보가 공개되기 시작했다. 그리고 세가가 3DO를 인수한다는 등 여러가지 정보와 소문들이 홍수처럼 쏟아져 나오기 시작했는데 그 이야기 보따리를 여기에 풀어보겠다.

닌 텐 도

울트라 64의 발매를 연기한 이유

1995년 5월 4일. E3에서 멋지게 선보이기로 했던 울트라64의 발매 스케줄에 관한 발표가 닌텐도의 비밀 회의실에서 열렸다. 다소 긴장감이 감도는 오후 3시 회의실. 뒤늦게 등장한 링컨 하워드(미국 닌텐도 사장)는 모든 기자들 앞에서 울트라64의 발매가 1996년 4월로 연기됐다는 폭탄 선언을 했다. 물론 그당시 회의실에 있던 모든 사람들은 할 말을 잃고 말았다. 그렇다면 과연 무슨 이유로 발매를 연기한 것일까?





울트라64의 발매 연기의 주역들(?)

그 이유는 대략 세가지로 집약된다.

첫째, 일본 닌텐도사가 다양한 소프트웨어없이 하드웨어만의 발매를 원치 않기 때문이다. 만약 울트라64가 예정대로 금년 11월에 발매된다면 하드웨어와 함께 발매될 소프트웨어는 단지 3개의 타이틀 밖에 없기 때문이다.

둘째, 미야모토 시게루(닌텐도의 대표작인 「젤다의 전설」과 「마리오」 시리즈의 제작자)가 아직까지 울트라64의 사양에 익숙치 않아 95년내에는 흥행성이 높은 게임이 만들어지기는 불가능한 상황하며 야마구치 사장 또한 울트라64와 함께 미야모토 시게루의 게임이 동시에 발매되기를 원했기 때문이다.

마지막으로 현재 일본의 엔화가 상승세를 보이고 있기 때문에 95년에 발매되면 대히트를 기록할 수 없기 때문에 96년까지 기다려서 더 좋은 조건으로 물건을 팔려는 의도가 발매를 연기한 주요 원인으로 분석되고 있다.

그러나 96년 4월에 울트라64가 발매될 때는 미야모토 시게루의 작품을 포함한 12~15개의 소프트가 동시에 등장한다는 사실로 위안을 삼아야 할 것이다. 단, 일본에는 「울트라 패미컴」이라는 미국과는 다른 이름으로 1995년 11월 발매될 예정이기 때문에 미국의 사정과는 상당히 대조적인 상황이 연출되고 있다.

울트라 64를 위한 16비트의 희생과 축복

6월은 슈퍼 NES(슈퍼컴보이의 미국명)에게는 잔인한 달이었다. 6월 발매 예정이었던 「스타폭스2」, 「골든 아이」 등이 16비트기 지원이 아닌 울트라64를 지원하는 소프트로 제작된다는 것이 밝혀졌다.

「스타폭스2」는 이미 제작 완료 상태지만 현재 개발중인 울트라64용, 「스타폭스X」로 인해 발매 여부가 결정되지 않은 상황이다. 울트라64용 스타폭스X의 경우 스타폭스2의 기본 형태에 더 많은 캐릭터들을 추가시키고 2인용으로 개조한다고 한다.

특히 그래픽은 상당한 발전을 보이고 있는데 지금까지의 스타폭스는 기본적으로 폴리곤에 의해 표현된 게임이었던 반면 울트라64용은 「킬러 인스팅트」에서 선보였던 SGI(실리콘 그래픽 이미지)그래픽을 사용한다. 닌텐도 관계자의 말에 따르면 스타폭스X에 사용된 그래픽 선명도는 일반적인 CG보다도 한수위이며 96년 여름, 64메가라는 대용량으로 발매된다고 한다.

「골든 아이」도 스타폭스2와 비슷한 상황으로 내년 4월 울트라64와 함께 동시에 발매될 예정이다.

또한 현재 그래픽 분야에서 가장 우수한 게임이 될 것으로 기대를 모으고 있는 「킬러 인스팅트2」는 이미 제작이 완료되었는데 제작을 담당한 레어사는 「킬러 인스팅트2」와 「킬러 인스팅트1」을 비교해 보면 마치 티코와 그랜저와 같은 엄청난 차이를 느낄 것이라고 장담하고 있으며 아케이드용으로 발매될 예정이 없으며 울트라64용으로만 등장할 예정이어서 더 많은 기대를 모으고 있다.

이외에 울트라64용으로 거의 완료 단계에 있는 게임으로는 레이싱 게임, 「쿨진 USA」가 꼽히는데 아케이드용 보다 효과를 높이기 위해TMMI(TRI-LINEARMITMAPPED INTERPOLATION)이라는 기법을 사용해 각 화면의 픽셀 하나하나까지 선명하게 표현하고 있다.

한편 E3에서 루카스 아츠가 울트라64용으로 새로운 스타워즈 게임을 내놓겠다고 선언한 것도 놓칠 수 없는 사실이다. 울트라64용으로 발매하는 스타워즈는 스토리와 액션을 새롭게 변화시킬 예정이다.

또한 닌텐도는 울트라64용 소프트 지원을 위해 마인드 스케이프(MINDSCAPE)사와 제작 라이센스를 체결했다. 사실 지금까지 마인드 스케이프는 이렇다 할 명작을 내놓은 적이 없는 2류급



울트라64의 대표적인 소프트로 꼽히는 「킬러 인스팅트」

제작사에 불과했지만 최근 다수의 유능한 프로그래머들과 디자이너들을 영입하여 상당한 가능성을 가진 제작사로 성장하게 됨에 따라 닌텐도의 서드파드로 들어갈 수 있게 된 것이다.

마인드 스케이프사에서 울트라64용으로 제작하는 첫번째 작품은 「몬스터 덩크」라는 스포츠 게임이다. 마인드 스케이프는 이 게임을 위해서 그래픽 전용 시스템인 'SGI 오닉스 시스템'을 마련하는 등 강한 의욕을 보이고 있다.

현재 모두 합해서 300개가 넘는 서드파티들이 소니와 계약을 맺고 있는 상태이다. 그러나 이러한 현상은 소니측에게 득보다는 실을 더 많이 가져다 주는 형편이며 미국내의 발매가 늦어지는 데도 큰 몫을 하고 있다고 한다.



버철 화이터3, 제작 시동



세가 새턴의 최고 인기 소프트 아케이드용 「버철 화이터」 3탄의 제작이 이미 시작됐다. 이번 게임은 'SGL(SEGA GRAPHIC LIBRARY)'라는 새로운 그래픽 시스템을 사용하여 180,000개의 텍스처 매핑된 폴리곤에 1초당 60프레임의 움직임을 실현하는 신 OS시스템을 이용하여 제작되고 있다.

이번에 발표될 버철 화이터3은 세가의 새로운 하드웨어인 모델3(어쩌면 M2로 될지도 모르는 일이다)에 의해 제작될 것이라고 하는데 이 기계는 1초에 60장의 CG를 사용할 수 있다. 또한 새턴용 「버철 화이터3」은 내년 9월경 나올 예정이다.

한편 세가의 마스코트인 소닉이 등장하는 「버철 소닉」에 관한 소식이 발표됐다. 소닉 시리즈 중에 메가 CD로 제작되었던 「소닉」을 제작했던 제작진이 다시 모여 새턴용 「버철 소닉」을 제작중이다. 현재 45%정도의 완성도를 보이고 있으며 금년 겨울 크리스마스 발매를 겨냥하여 제작에 박차를 가하고 있다.

소니
미국 시장 점령을 위한 가격 인하

세가의 발빠른 미국 진출로 본격적인 대결 구도에 접어든 세가와 소니. 시기적으로는 세가에게 뒤졌지만 그에 대항하는 소니의 반격도 만만치 않다. 미국의 소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 올 9월 9일 플레이 스테이션을 299~346달러에 발매하겠다고 발표하여 가격 인하를 통해 세가를 제압하려는 모습을 보이고 있다. 즉, 소니는 세가에게 선수를 빼앗겼지만 파격적인 가격 인하로 이에 맞대응하고 있어 누구의 승리로 끝나게 될지는 아직 아무도 점칠 수 없다.

만약 299달러일 경우에는 게임기 자체만 판매를 할 확률이 높겠지만 346달러일 경우에는 게임기내에 지금까지 발매된 인기 게임중 한 게임을 끼워주는 형태가 될 것이라고 한다. 소프트웨어가 포함될 경우 그중 가장 유력한 소프트로는 「릿지 레이서」나 「투신전」, 그리고 곧 발매될 「모탈 컴배트3」이 꼽히고 있다.

소니가 이렇듯 승승장구하자 수많은 소프트 제작사들이 소니의 서드파티로 들어가고 있는데

캡콤
차세대 전략, 「트라이 넥스트」 시동

16비트의 대표적 제작사인 캡콤이 지난 6월 일본에서 개최된 「장난감 쇼 '95」를 통해 차세대 엔터테인먼트 전략, 「트라이 넥스트」를 발표했다.

「트라이 넥스트」는 기획력, 상품력, 사업력의 3가지 시점에서 트라이앵글을 형성하며 그 정중앙에 위치하는 것을 게임으로 설정한다. 게임 또한 그래픽이나 사운드 등의 외부적인 아름다움뿐만 아니라 게임 자체의 강한 아름다움을 갖고 있는 게임을 핵심으로 차세대 엔터테인먼트의 가능성을 추구한다는 의미를 담고 있다.

이 전략의 앵글 1에 해당하는 것은 기획력으로 이것이야말로 게임업계를 이끄는 원동력이라 할 수 있다. 캡콤은 다수의 히트작을 통해 만들어낸 CP시스템이나 Q사운드 시스템 등 독자적인 게임 기능을 확보한 '개발력', 선진 기술력으로 보다 빠르게 상품화를 실현하는 '상품력', 그리고 매력적인 상품을 유저들의 손에 신속하게 전달하는 '영업력'의 3가지 힘이 업계를 선도하는 원동력이 되어 있다.

앵글 2는 하드웨어에 대응하는 소프트 전략으로 다양한 하드웨어를 지원하는 게임 소프트 제작을 목표로 하고 있다. 즉, 하드웨어는 다르지만 소프트가 갖는 즐거움과 개성은 동일하기 때문에 다른 하드웨어를 가진 유저들에게 소프트를 지원한다.

마지막으로 앵글 3은 게임 이외의 분야에도 적극적으로 진출할 것을 시사해 준다. 예를 들어 영화 제작, TV 프로그램 제작 등 미디어화 하거나 게임 사운드 CD를 제작하는 음반 사업, 그리고 캐릭터 사업 등 새로운 엔터테인먼트 사업의 전개를 목표로 하고 있다.

일렉트로닉 아츠
NBA 전설

일렉트로닉 아츠사가 현재 비밀리에 자신만의 덩크슛도 만들어 낼 수 있는 독특한 방식의 3차원 농구게임을 제작중이라고 한다. 현재 「피파 사커」와 「NBA 농구」로 상당히 큰 재미를 보고 있는 EA사가 이런 게임을 만들고 있다는 사실이 그다지 놀라운 일은 아니다. 이 게임에는 사킬 오닐, 마이클 조단 등을 비롯해 이미 은퇴해서 전설로 남아있는 버드, 매직 존슨, DR.J.까지 등장하며 현재 새턴, 플레이 스테이션, PC용으로 제작중이다.

"국산화란 세계로 뛰어들 수 있는 용기를 말합니다"



"차세대기가 정식 발매되면 16비트 기종이 타격을 받는 다는 것은 자명한 사실입니다. 16비트시장을 위축시키고 게임기 시장에 확고한 위치를 잡게 될 32비트기는 이후 64비트기가 발매된다고 해도 당분간 독주 태세가 예상됩니다."

과천 정부종합청사내 통상산업부 생활공업국 전자부품과의 용환득 씨는 차세대 게임기의 국내유입에 따른 국내 게임 시장의 판도를 이렇게 전망했다.

통산부의 전자부품과는 게임기 부품뿐 아니라 모든 전자관련 부품의 국내 수입을 검토해 수입 전자 부품의 국산화를 유도하고 순수 국내 개발부품을 보호, 육성하는 부서이다. 이 부서에서 용환득 씨의 주 업무는 게임기를 비롯한 모든 전자 기기에 들어가는 전자 부품을 심사, 검토하여 궁극적으로는 첨단 전자부품의 국산화를 유도하고 국산 부품의 해외 시장 진출을 도모하는 것이다. "이제 우리 게임기의 부품도 점차 국산화해 가야 하며 그러한 첨단 전자 부품이 기초가 된다면 우리도 세계와 어깨를 나란히 해 차세대 게임기 시장에 뛰어들 날도 멀지 않을 것입니다."

최근 미국과 일본 등지에서 발매가 되고 있는 차세대 게임기의 국내 도입을 위해 각 업체들의 접촉이 심화되고 있다. 그러나 이들 업체가 수입해 유통하는 게임기들은 거의 외국산 부품을 그대로 들여와 국내에서는 조립만 하는 극히 원시적인(?) 공정에 불과한 것이다.이런 상황을 그는 이렇게 지적한다. "업체들이 돈벌기에만 급급한 나머지 사전에 확실한 국산화 계획도 없이 마구 수입해 유통시키는 것은 국산화를 저해하는 가장 큰 요소가 됩니다."



통상산업부 생활공업국 전자부품과 용환득 씨(36세)

게임 발전은 국산화에서 온다는 강한 의지가 들어 있는 말이다. 그러면서 그는 게임 심의제도에 대해서도 언급했다.

게임 소프트 심의제도가 많은 변화를 가져온 것은 사실이다. 특히 청소년의 건전한 정서함양과 올바른 게임문화 정착을 위해 폭력성과 왜색을 배제하는 것을 주 목표로 하였다. 그렇게 함으로써 제 2단계로 가속화되는 것이 순수 국내 개발업체의 보호와 육성인 것이다. 물론 용환득 씨가 몸담고 있는 통산부에서 소프트웨어의 심의를 주관하고 있다. 그래서 남달리 불법 및 폭력성을 지닌 소프트에 신경을 쓰는 것 같다. 그의 한마디 한마디에서 느껴지는 자세에서 '우직한 공무원'이라는 냄새가 풍긴다.

오락하면 청소년을 생각하고 건전한 휴식공간을 걱정한다. 흔히 그런 걱정을 지적할 때 외국을 비교하기 일쑤다. 그도 그런 끼를 가지고 있다.

"외국의 게임 센터가 가족들끼리 즐길 수 있는 쾌적하고 넓은 공간으로 조성되어 있는 반면 우리나라의 오락실은 전체 면적이 55평이 넘지 않아야 한다는 법적 규제 등으로 오락실의 환경이 비좁아지고 지저분해져 불량 청소년들의 집합소 정도로 밖에 인식되고 있지 않은 것 같습니다. 이런 문제점의 해결을 위해서는 오락실을 대형화하고 고객층을 청소년들뿐 아니라 남녀노소가 함께 즐길 수 있는 게임의 구비 등으로 기존의 불량한 이미지를 완전히 쇄신해야 합니다. 그러나 무엇보다 선결돼야 할 문제점은 지나친 법적 규제의 축소가 아닐까 생각합니다."

은근한 법적 규제에 대한 반박이다. 그만큼 게임산업에 대해 주관이 뚜렷하기 때문일 것이다.



게임을 비롯한 첨단 전자산업이 날로 발전됨에 따라 소프트의 개발 등을 위한 개발 인력이 부족한 상태이다. 이에 통산부에서는 첨단 전자영상 소프트웨어 개발 전문인력의 양성을 계획 중에 있는데 이에 대해 그는 "정부에서 게임산업을 육성하려는 의도는 게임 산업 그 자체보다는 게임이 기초가 되는 동화상, 3차원 영상 등과 같은 첨단 멀티미디어 산업의 기술적인 측면을 확대 발전시키려는 것입니다. 그렇기 때문에 게임산업은 미래의 멀티미디어 시대의 초석이 될 것입니다."라고 설명한다.

올해로 공무원 생활 14년째를 맞고 있다. 그렇지만 겉으로 봐선 그를 공무원이라고 평가하는 사람은 없다. 다만 공무원은 외골수가 되지 않으면 안된다고 외치는 모습을 고교시절부터 시작한 암벽등반을 지금도 버리지 못하는 모습에서 찾아볼 수 있었다.





혹시나 했던 게임, 신캐릭터 3인 추가로 역시나 등장

●아케이드/ 남코/ 95년 여름 예정/ 가격 미정●

아케이드 게임과 플레이 스테이션을 차례로 석권한 바 있는 대전 액션 게임 [철권]의 제 2탄이 등장했다. 이름하여 [철권 2]. 아케이드용으로 제작됨과 동시에 플레이 스테이션으로의 이식이 결정났다. 늘어난 캐릭터, 강화된 그래픽을 보니 95년 후반에도 철권이 게임계를 휩쓸 것같다.

올 여름은 쇳덩어리 주먹으로 다시 한번 승부!

폴리곤 대전 액션 게임 [철권]의 제 2탄이 올 여름 아케이드 매장을 뒤흔든다. 특히 권법가 레이와 고대 무술을 마스터한 준, 그리고 전작에서 최강의 캐릭터로서 군림했던 헤이하치가 주목할 만하다. 아쉽게도 카즈야는 철권 캐릭터 군단에서 빠지고 말았다.

물론 보다 리얼해진 캐릭터와 배경, 그리고 비주얼 면에서도 대폭적인 파워 업을 단행했다.





배경이 모두 새롭게 그려졌다



양반 자세로 앉는 요시미츠. 도대체 무슨 이유에서일까. 혹시 할복...?



새로운 캐릭터 3인 추가

특히 레이와 준은 철권에 처음 선보인 캐릭터이다

헤이하치를 사용할 수 있다

전작의 보스였던 헤이하치를 조작할 수 있다. 카즈야의 대타인가?



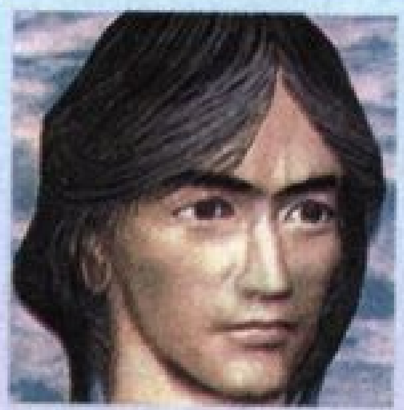


신기술도 가지가지

이 사진은 킹의 코브라 트위스트이다

신캐릭터 프로필

프로레슬러에서 우주닌자에 이르기까지 철권의 캐릭터는 총 10인. 특히 새로운 캐릭터가 사용하는 기술과 기존 캐릭터들의 기술 변화는 어떨지가 관심거리이지만 아직 구체적인 내용은 공개되지 않았다.



슈퍼 폴리스 레이(25세)

중국 출신의 경찰관. 취미는 영화 감상. 부르스 리와 잭키찬의 모습을 방불케 하는 포즈가 인상적이다.





아오오오오오~
거꾸로 서서 킥을 하는 레이. 혹시 취권 마스터일 지도...

꺄오오오오오~
꺄오오오오하는 기합 소리와 함께 돌려차기



이퀄로지컬 화이터 준(22세)

자연보호단체의 밀수동물감시관으로 활동하고 있는 일본인 여성으로 카제마류의 고대 무술을 사용한다. 니나와 미쉘로 하여금 질투를 느끼게 할 만한 매력적인 캐릭터이다.







순백색의 가련한 이미지...
머리에 두른 헤어밴드가 너무나도 인상적이다

헤이하치의 팔을 잡고 가볍게 한방!
가냘픈 아가씨인 줄로만 알았는데...



헤이하치

카즈야 대신 캐릭터로 끼여든 인물. 헤이하치와 마찬가지로 미시마류의 실전공수를 사용한다. 전작의 우승자가 카즈야였기 때문에 입장이 역전된 것일까...



복수심이 불타는 사나이?
나이에 걸맞지 않게 파워 넘치는 발차기 기술이다



폴

유도를 바탕으로 해서 자기멋대로 싸우는 캐릭터. 오토바이가 너무도 잘 어울리는 남자 중의 남자이다.

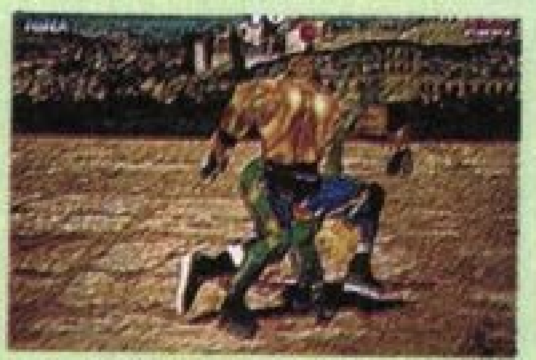


불같은 성미의 행동파
폴의 필살기인 붕권



킹

멕시코 출신의 레슬러로서 원래 직업은 신부였다. 코브라 트위스트와 십자굳히기 등 보다 레슬러다운 캐릭터로 변모했다.

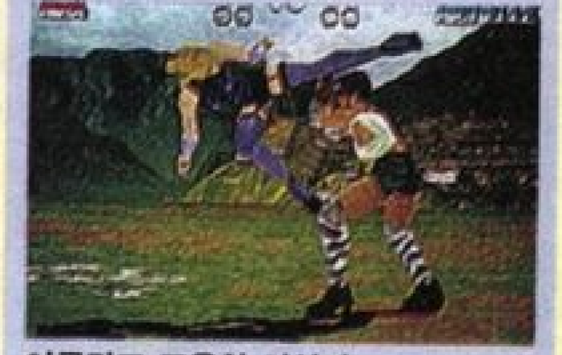


마음씨 고운 프로레슬러
십자굳히기에 돌입했다!



니나

골법과 합기도를 사용하는 암살자. 2탄에서는 훨씬 더 야한 모습으로 플레이어를 유혹할 것이다.



아름답고 조용한 암살자
전작에서의 야한 이미지는 별 거 아니라는데...

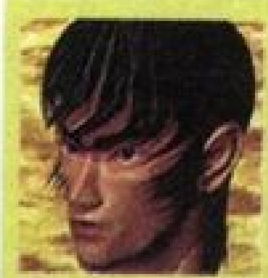


잭

러시아가 개발한 살인 로보트. 압도적인 힘을 이용하여 상상할 수조차없는 기술을 구사한다. 외모도 전작과 판이하게 다르다.



공포의 살인 로보트
한손으로 머리를 쥐고 들어올리는 황당한 기술



로우

중국요리집에서 일하며 권법도장에서 사범으로도 활약하는 마샬아츠의 달인. 주무기인 발차기가 보다 파워 업했다.

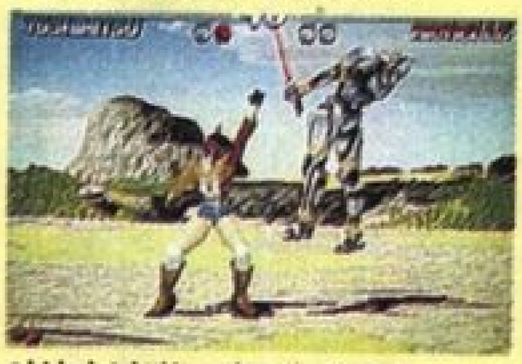


전설의 드래곤이 부활했다!
섬머솔트킥 2연타!



미쉘

여러가지 권법을 사용하는 여성 캐릭터. 엄마를 살해한 헤이하치를 처치하기 위해 대회에 참가했다. 니나와 준의 도전을 뿌리치고 미스 철권으로 군림할 수 있을런지...



야성미 넘치는 미모의 캐릭터
펀치공격에서 연속기로 이어지는 기술



요시미츠

전작에 비해 훨씬 괴상해진 우주닌자. 캐치 카피에 어울리는 괴상망칙한 기술이 대폭 추가됐다.



과연 이런 닌자가 있을까
갑자기 머리 위로 점프. 이후에는 어떤 기술이 나올 것인가...



겜마니들, 새턴 이식에 '깜짝'자세 고수하였다!

버철 화이터2

지난호에 SGL을 이용한 파이의 연무기사후에 많은 독자들이 파이 이외의 캐릭터들에 대한 정보들도 원했을 것이다. 일본 마쿠하리 메세에서 열린 「'95동경 장난감 쇼」에서 공개된 버철 화이터II 데모는 이러한 독자들의 바램을 이루어 주었다. 이날에는 새로운 캐릭터의 등장과 1/60초의 움직임으로 두명의 캐릭터가 연무하는 데모가 공개되었다.

디자인으로 새턴의 한계 극복

새턴용 신OS인 SGL로 개발된 파이의 연무 데모가 공개된지 약 2개월이 지났다. 당초에 기초적인 설정만을 하던 AM2연이 불과 2개월만에 만들어낸 새턴용 버철 화이터II의 데모는 상상을 초월하는 것이다. 화면사진을 보면 알겠지만 대단히 빠른 시간내에 작업이 진행되고 있다는 것을 알 수 있으며 완성판이 발매되었을 때의 그 수준을 짐작할 수 있을 것이다.

이날 가장 주목을 받았던 데모는 버철 화이터II에서 처음 등장하게 된 순제나 리온의 데모가 아니라 새턴 유저들의 최대 관심사였던 1/60초로 두명의 캐릭터가 움직일 수 있느냐 없느냐를 판가름해준 파이와 라우의 동시 연무 데모였다. 이 데모가 무엇보다 새턴 유저들을 기쁘게 해준 것은 업소용에서 거의 완벽하게 이식된 두 명의 캐릭터가 동시에 움직이고 있는데도 움직임이 전혀 떨어지지 않는다는 것이었으며 배경화면이 폴리곤+텍스처에 의해서 제작되어 있었다는 점이다. 물론 1/60초의 속도로 처리를 해야했기에 업소용에 비해서 폴리곤 수는 떨어져 있었지만 이전 오카야스 씨나 스즈키 부장이 말한대로 디자인으로 그 점을 극복하고 있었다.

파이와 라우가 동시에 움직이고 있다!!



파이와 라우가 동시에 움직이는 데모도 최초 공개! 캐릭터와 배경은 물론 「II」의 모든 것이 1/60초로 움직이고 있었다. 파이쪽은 SGL용 공개시와 거의 비슷한 모션으로 구성되었다

'취권'과 '당랑권'을 1/60초로 재현!!



순제(취권)

순제는 성룡의 무술로 잘 알려진 취권을 사용하는 권술가. 버철 화이터II의 모든 캐릭터 중에 가장 난해한 움직임을 보여주는 캐릭터이다

일전에 새턴용 버철 화이터II 개발을 담당하고 있는 오카야스 씨가 말한대로 이번의 장난감쇼에서는 「II」의 신 캐릭터인 순제와 리온의 연무화면도 공개되었다. 그 두명의 완성도와 업소용에서의 이식도를 확인해 보자.

순제와 리온이 공개된 데모를 보고 많은 사람들이 '어째서 순제와 리온을 동시에 표현하지 않았을까?'라고 생각했을 것이다. 그러나 그 점은 난해한 움직임을 보이는 두사람을 동시에 표현하기 어려웠기 때문이 아니라 새롭게 공개된 두명의 캐릭터를 따로 놓고서 보는 이로 하여금 업소용과 비교하게 하려했기 때문이다.

버철 화이터II에서 가장 어려운 것은 '취권의 모션'. 현재 이 점을 극복한 AM2연은 앞으로의 개발이 쉬워질 것이라며 한숨을 놓았다고 한다. 이번에 공개된 순제의 모션은 업소용의 오프닝 데모에서 볼 수 있는 연무 데모의 모션이다. 여기에 공개된 새턴용 순제의 모션과 아케이드용 순제의 모습을 비교해 보자.



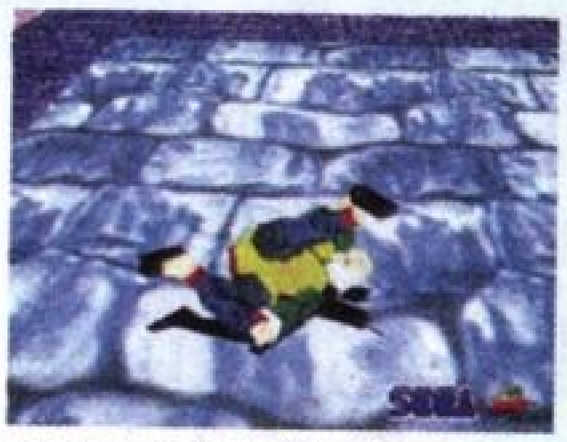
데모 종료전에 순제가 사용하는 기술. 이 장면을 업소용과 비교해 보자



업소용 : 이것이 업소용 순제의 모습이다. 배경의 차이는 있지만 기본은 거의 똑같다



업소용의 오프닝 데모에 등장하는 배경과 연선각을 2회 연속으로 사용하는 장면. 움직임도 빠르다



바닥에 누운 상태에서 발을 휘두르고 있는 순제. 순제다운 동작이다

AM2연의 한마디

순제는 업소용 오프닝의 모션을 그대로 재현하는 것이 목표였다. 업소용과 달리 카메라 워크가 순제만을 따라가게 되어 있기 때문에 화려한 연무를 끝까지 보려면 조금 괴로울 것.



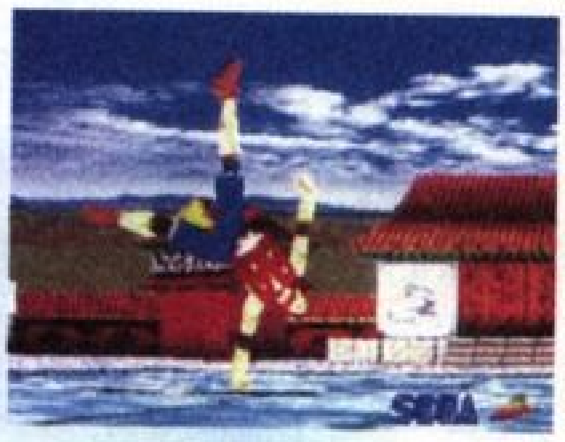
리온(당랑권)

재빠른 움직임을 살려 상대방을 공격하는 당랑권의 달인. 부잣집 도련님이 어째서 무술대회에... 순제 다음으로 움직임이 난해한 캐릭터이다

AM2연의 한마디

리온의 모션에 대해서는 당랑권의 특징적인 부분을 골랐다. 카메라 워크는 얼굴의 확대 등도 들어가 있기 때문에 잘 볼 수 있었다. 폴리곤의 수는 적지만 리온의 특징을 잘 표현했다고 생각한다.

이번 데모에서는 처음으로 「II」의 배경을 볼 수 있었는데 이 배경이 파이 스테이지인 것은 오프닝 데모의 순제를 감안했기 때문이며 급히 출전된 제프리 스테이지는 자연적 느낌이 파이 스테이지와 대칭적이라 선택된 것이다. 또한 이번 데모의 배경은 아직 실험적인 부분이 많으며 이것이 반드시 새턴용 버철 화이터II의 배경이 된다는 것은 아니다. 그러나 무대의 구성도 거의 재현되어 있었고 보는 것만으로도 위화감은 없었다. 이대로라면 새턴용 버철 화이터II는 상당한 작품이 될 것이다.



옆으로 구르고 있는 리온. 배경의 재현도와 리온의 독특한 움직임에 주목하자



업소용과 다름없이 이번 데모에서는 배경 등에 실제적인 제작방법이 다수 들어갔다. 더욱 자세한 속보는 다음호에?



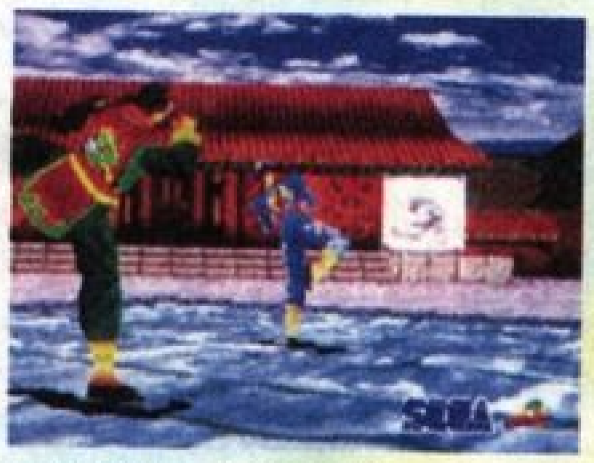
리온의 독특한 당랑권 포즈도 거의 똑같다. 숨소리가 전해져오는 것같다

1/60초로 두명의 캐릭터가 동시에 움직인다!

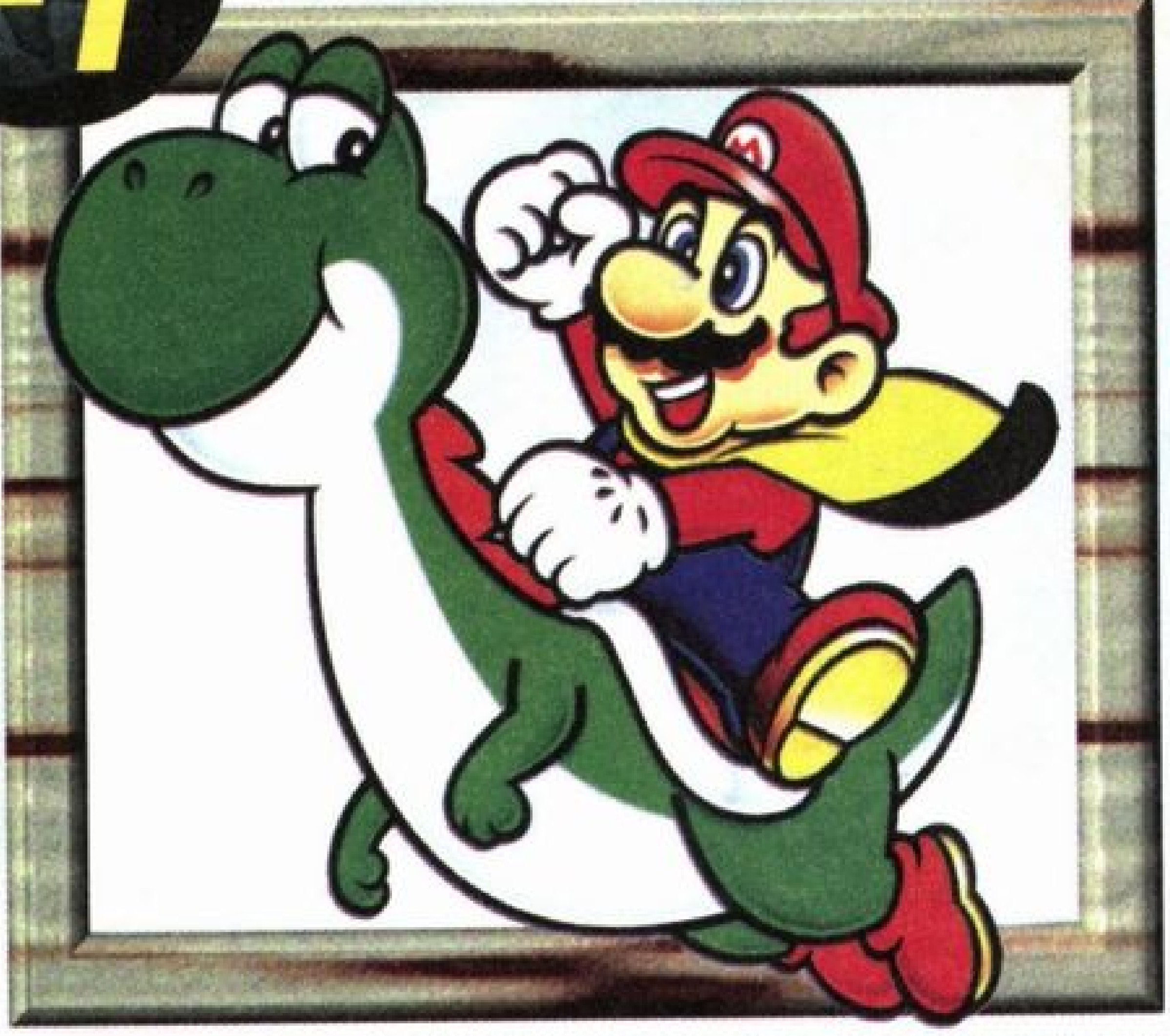
신OS인 SGL로 만들어진 파이 데모의 공개시에 스즈키부장의 발표에서는 'AM2연에는 낮은 레벨의 캐릭터 두명이 움직이고 있습니다'라고 말했었다. 그리고 2개월뒤인 이번 장난감 쇼에 드디어 두명의 캐릭터가 동시에 움직이는 데모가 공개되었다. 완벽한 움직임과 스테이지의 배경마저도 보여주었지만 이번의 데모는 데이터 압축이 미완성이었기 때문에 두 캐릭터분의 폴리곤 표시와 모션 데이터로 내장 RAM을 꽤 차지하고 있었다. 이 문제들이 바로 다음 과제인 것이다.



이것은 쇼를 위해서 급하게 제작된 제프리 스테이지에서의 연무 데모이다. 캐릭터의 움직임은 파이 스테이지의 연무와 다르지 않지만 급히 만든 것 치곤 상당히 잘 만들어졌다고 말하고 싶다



등의 텍스처와 무대의 배경도 잘 만들어져 있다. 이렇게 보면 업소용과 착각할지도!?



젊은 시절 마리오의 활약 그린 슈퍼 마리오 5탄

요시 아일랜드

- 기 종 : 슈퍼컴보이
- 제작사 : 닌텐도
- 발매일 : 95년 8월 10일
- 장 르 : 액션
- 가 격 : 9,800엔
- 용 량 : 16M

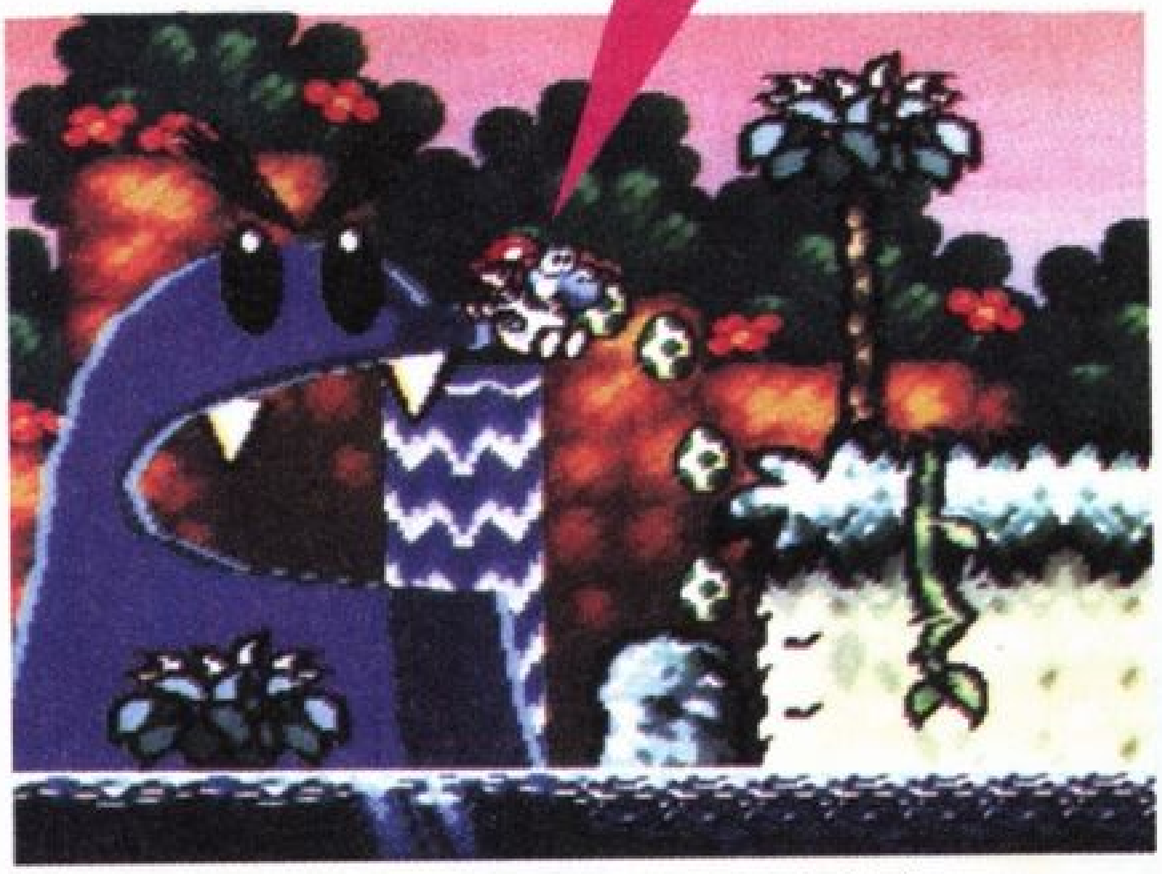
패밀리 시절부터 부동의 인기를 계속 유지하고 있는 「마리오」시리즈. 그중 슈퍼 마리오 시리즈 5탄이라 할 수 있는 최신작이 등장했다. 주인공 캐릭터는 이제가지 서브 캐릭터로 활약해온 요시이다.

시리즈 최신작은 요시가 주인공이다

슈퍼마리오5로 등장하는 최신작은 전작「슈퍼 마리오 월드」에 등장해 귀여운 캐릭터로 일약 인기를 모았던 요시가 주인공이다.

요시가 마리오를 밀어내고 주역으로 등장했다. 게임의 내용도 전작과 비교해 상당히 분위기가 달라졌다.





드디어 요시가 주인공이다! 어떤 액션을 보여줄 것인지 흥미롭다

마리오가 태어나기 전의 이야기

이야기는 마리오와 루이지가 태어나기도 전인 황새가 쌍둥이를 버섯 왕국으로 보내면서 시작된다. 아기가 태어나는 것을 저지하려는 쿠파 왕국의 마법사 카메크. 마리오를 등에 업고 또 다른 아기를 구하려고 하는 요시들. 과연 아기를 무사히 구출할 수 있을까?



아기 마리오를 등에 업고



요시와는 이런 만남이 있었다

지금까지의 마리오와 다른점을 체크한다

요시가 주역으로 화면의 분위기나 내용적인 면도 지금까지의 것과는 아주 달라졌다. 어디가 달라졌는지 한번 살펴보자.



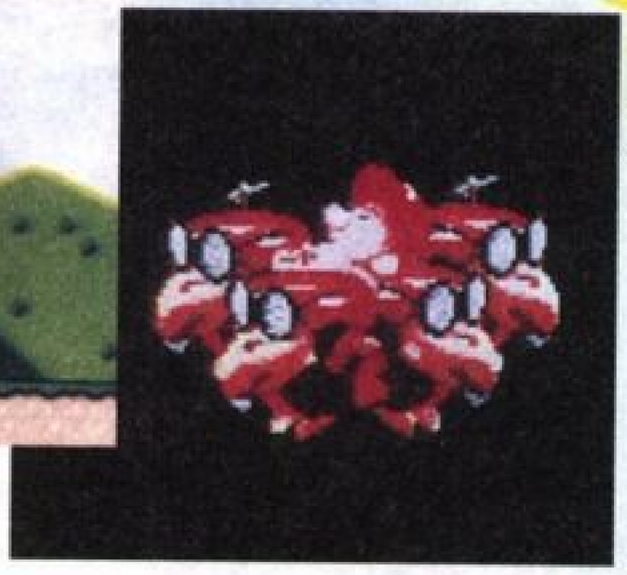
크레용으로 그린 듯한 그래픽이 말할 수 없이 아름다워 보인다





슈퍼컴보이에서의 게임 화면

「슈퍼 동키콩 컨트리」와 같은 CG를 사용한 장면도 있다



하나의 세계에 8개의 코스



지도상에 있는 아이콘에는 코스의 특징이 묘사되어 있다

스테이지 구성도 크게 변화

모험의 무대는 많은 요시들이 살고 있는 요시 아일랜드. 스테이지는 6개의 세계로 나뉘어져 있고 하나의 세계에 8개의 코스가 준비되어 있기 때문에 상당히 긴 모험이 될 것같다. 코스마다 독특한 장치가 준비되어 있고 4개 코스를 지날 때마다 보스가 등장한다.

제한시간도 있다



타이머가 0이 되면 남은 요시의 수가 1마리 줄어든다

등 뒤에서 아기가 떨어지면 화면의 오른쪽 상단에 아기를 날치기당할 때 까지의 시간이 표시되기 때문에 타이머가 0이 되기 전에 아기를 되찾아야 한다. 또 코스 중에 있는 코인과 꽃의 획득수, 그리고 아기를 구할 때까지의 시간에 따라 스코어도 표시된다.

귀여운 스테이지



여러 세계 중 하나인 「원숭이의 세계」의 신. 특징이 표시되어 있다

요시의 액션은 어떤가?

요시라고 하면 전작에서는 코스 중에 있는 과일이나 적을 먹기도 하고 알을 낳는 등의 액션을 보여준 것이 전부였다. 그러나 신작에서는 어떤 모습을 보여줄까? 공격 방법이나 진행 방법 등을 체크해 보자



무엇이든 모두 먹어버리는 요시의 모습을 보면 웃음이 나온다



공격 방법은 어떻게 변할까

알 던지기 공격

화면을 보면 알 수 있듯이 요시의 공격 방법은 알 던지기. 단 알은 무한정 던질 수는 없다. 알은 코스에 있는 먹을 것들을 먹은 후 요시가 낳는 것. 낳은 알은 요시의 뒤를 따라 오고 던지고 싶을 때 버튼을 누르면 발사된다는 것을 알아둘 것. 몇개의 알을 가지고 있을까는 화면에서 일목요연하게 알 수 있기 때문에 알의 수에 주의하면서 공격한다.

낳익은 요시 알로 공격한다



공격은 커서가 자동적으로 움직여서 버튼을 누르면 조준이 세트된다

아이템으로 요시가 등장

특정 아이템을 먹으면 요시가 타는 것으로 변신해 버린다! 변신 타입은 모두 5종류. 코스에 따라서는 보통 요시의 모습으로 갈 수 없는 장소가 있기 때문에 이런 종류의 아이템을 먹고 변신해서 계속 게임을 진행시켜 가자. 또 요시는 종류에 따라 색상도 다양하다.



헬리콥터로 변신! 설마 요시가 저런 변신을 할 줄은 정말 몰랐다

다양한 색상의 요시들



이런 색 이외에도 많이 있다

속속 등장하는 신 캐릭터에 대한 기대

코스의 분위기가 다르기 때문에 적도 지금까지 본 적이 없는 캐릭터가 많이 등장한다. 건드리면 요시가 정상적으로 걸을 수 없게 되는 특수한 효과를 가진 적 등 독자적인 공격 방법을 가지고 있다.



와타보. 이 녀석에게 닿으면 눈이 핑핑 돌아 이런 얼굴이 된다



처음 등장하는 캐릭터인 원숭이. 나르기도 하고 뛰어 오르기도하고 바쁘다 바빠

개성적인 적 캐릭터

마리오나 요시들과 마찬가지로 게임에 큰 역할을 하는 것이 바로 적들. 파워 업된 새로운 적들과 화면을 꽉 채울 정도로 큰 적도 나온다.



이렇게 큰 녀석들도 등장! 블록을 깬 후 먹어치운다

화면 가득한 거대 적들

코스중에 나타나는 보통의 적도 보스 못지 않게 거대하다. 어느 쪽이 보스인지 알 수 없을 정도로 큰 적이 나타나면 주눅이 들어 상대하기 싫어진다.



이렇게 크지만 보스는 아니다



보스는 변형 등으로 흐물흐물 움직인다

코스중에는 미니 게임도 있다

보너스 스테이지 등도 아직 건재하다. 화면이 바뀌면 미니 게임을 플레이할 수 있다. 미니 게임도 여러가지가 준비되어 있다.



꽃 마크에서 멈추면 보너스 챌린지에 도전할 수 있다

6종류의 보너스 챌린지. 이것은 스크래치 게임이다

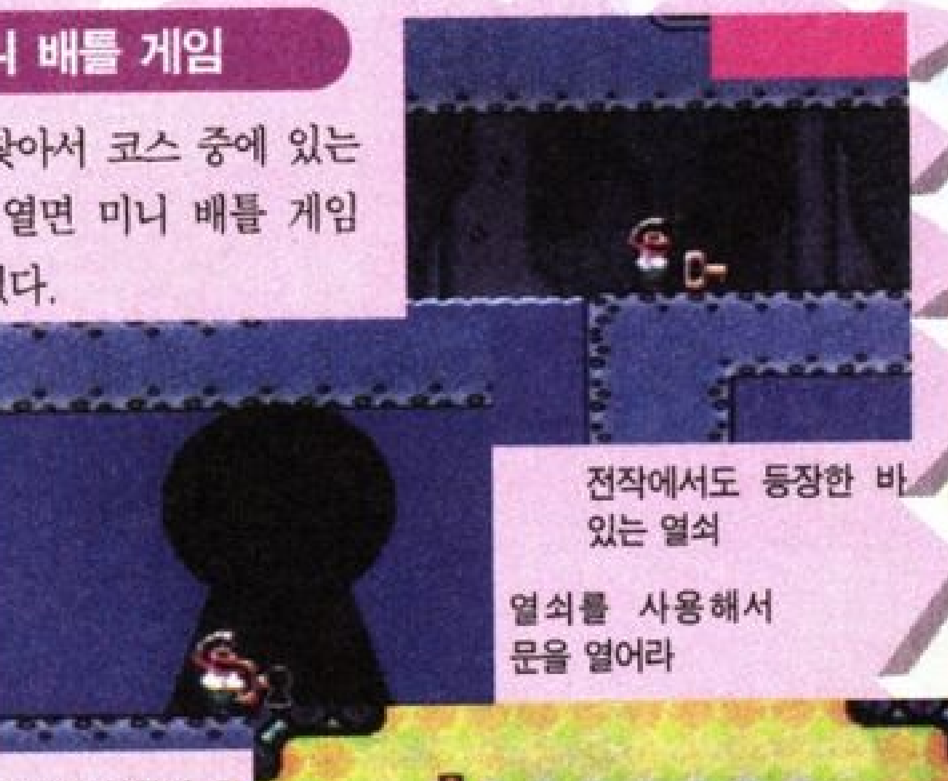


보너스 챌린지

골에 겨우 다다르면 골 룰렛이라는 것이 있어서 꽃 모양에서 멈추면 보너스 챌린지에 도전할 수 있다. 보너스 챌린지의 미니 게임은 전부 6가지이다.

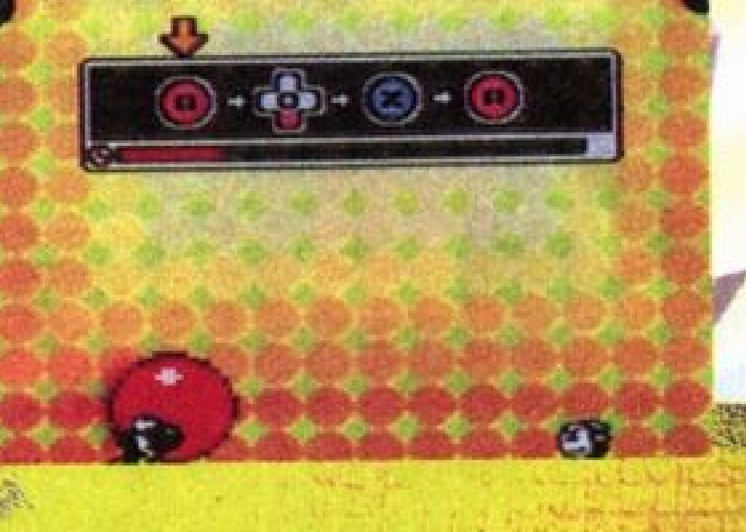
미니 배틀 게임

열쇠를 찾아서 코스 중에 있는 잠긴 문을 열면 미니 배틀 게임을 할 수 있다.



전작에서도 등장한 바 있는 열쇠

열쇠를 사용해서 문을 열어라



서서히 부풀어 오르는 풍선을 서로 주고 받는 미니 배틀 게임. 자신이 가지고 있을 때 풍선이 터지면 패배



드디어 슈퍼컴보이로 등장!!

킬러 인스팅트

- ■ 기 종 : 슈퍼컴보이
- ■ 제작사 : 닌텐도
- ■ 장 르 : 액션
- ■ 용 량: 32M
- ■ 현지 발매일 : 1995년 8월 예정
- ■ 현재 발매가 : 미정

뜨거운 여름을 서늘하게 만들어 줄 거대 캐릭터들의 파워 액션 게임,「킬러 인스팅트」! 닌텐도와 레어사가 합작 제작하여 엄청난 인기를 모으고 있는 아케이드용 게임이 슈퍼컴보이로 탄생한다.

닌텐도의 대용량 파워 액션이 작열한다

뛰어난 그래픽 기술로 16비트 게임의 혁명을 가져 온「슈퍼 동키콩 컨트리」보다 한수위인 그래픽을 실현하고 있는 이 게임은 16비트 차세대 ACM (Advanced Computer Modeling : 진보된 컴퓨터 모델링)그래픽 기술을 이용해 아케이드용에 버금가는 선명하고 깔끔한 화면을 제공한다. 또한 32메가라는 대용량의 강력하고 빠른 움직임은 16비트 게임이라고는 도저히 믿기 어렵다.



초인기를 끌었던「슈퍼 동키콩컨트리」



캐릭터 선택 화면

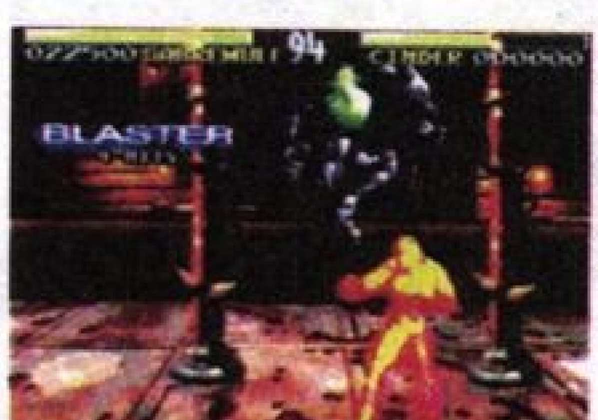


불꽃튀는 격투 예감

닌텐도 보유 기종으로 버전 업

한편 킬러 인스팅트는 슈퍼컴보이뿐만 아니라 차세대 64비트 '울트라64'에도 이식된다.(관련기사 게임챔프 7월호 특보) 처음 닌텐도의 발표에 따르면 레어사와 제휴하여 닌텐도 울트라64에 처음으로 이식하고 후에 16비트나 휴대용 게임기 등 전기종에 걸쳐 이식하려 했다. 하지만 울트라64가 1996년 4월에 발매됨에 따라 우선적으로 슈퍼컴보이에 이식하게 되었다고 한다.

비록 슈퍼컴보이가 16비트이긴 하지만 작년에 발매된「슈퍼 동키콩컨트리」의 완성도를 보아 아케이드용에 뒤지지 않을 정도로 제작될 듯하다.























ACM 기술로 파워 업 등장!!

슈퍼 동키콩컨트리2

-디디콩의 모험-

- 제작사 : 닌텐도
- 장 르 : 액션
- 용 량 : 32M
- 현지 발매일 : 95년 11월 예정
- 현지 발매가 : 미정

1994년 최고의 인기 소프트 「슈퍼 동키콩컨트리」의 제 2탄이 탄생한다! 1탄 보다 파워 업된 ACM 기술로 더욱 리얼해진 그래픽과 액션을 즐길 수 있을 것이다.

디디와 함께 모험을 떠나요!

위대한 스승이자 마음속의 우상인 동키콩이 룰선장(CAPTAIN K.ROOL)에게 납치되어 버리자 디디콩이 그를 구하기 위해 친구들과 모험을 떠나게 된다. 저주받은 숲속, 공포의 늪지대, 거인 벌꿀집, 용암으로 가득찬 동굴 등의 스테이지와 수십 개의 숨겨진 스테이지를 통과하여 동키콩을 구출해야 한다. 디디는 여행 도중에 전편과는 전혀 색다른 위험에 부딪히게 되고 더 많은 비밀들과 새로운 적들과 동물 친구들을 만나게 된다.

이 게임은 전작에 비해 난이도가 상당히 높아졌고 특히 함정들이 더욱 무시무시해져서 고도의 기술을 익혀야 한다.

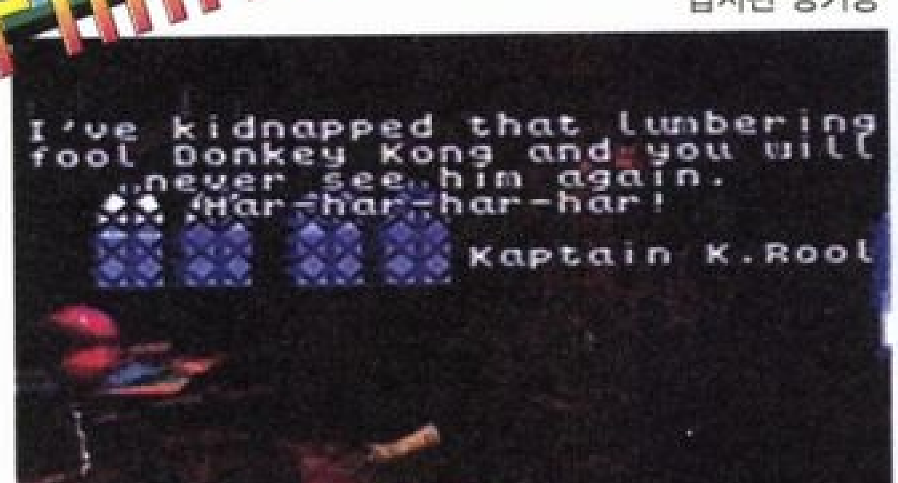


동키콩을 구축하기 위해 출발!



해적의 공포(PIRATE PANIC)

납치된 동키콩





사방에 숨겨져 있는 비밀 장소들

처음 스테이지를 시작하게 되면 디디는 '해적의 공포(PIRATE PANIC)'라고 불리는 스테이지를 통과하게 된다. 플레이어는 이곳에서 필요한 기술을 익혀야 한다. 동료를 무기 삼아 적들에게 집어 던지는 기술과 그 외의 여러 가지 기술을 익히면서 게임에 관한 전반적인 분위기를 익힐 수 있는 스테이지이다. 이곳에서는 램(RAM)이라고 불리는 친구를 만나면 되는데 사바에 놓여 있는 상자 안에는 쥐들과 악어들이 숨어 있으므로 주의해야 한다.







◀ 배의 갑판 위에서 게임이 진행된다

▲ 과녁 안으로 들어가면 이번 스테이지는 끝난다

풍랑 속에서(MAINBRACE MAYHEM)





로프를 다양한 방법으로 사용한다



로프 위로 올라가면서 덤벼드는 적들의 공격을 피하자



사나운 비바람을 생생하게 표현하고 있다

이번 스테이지에서는 무시무시한 폭풍우와 맞서 싸워야 하며 위로 올라가는 법과 밧줄 사용법을 배워야 한다. 또한 죽기 전까지 수차례에 걸쳐 피해를 입히는 벌레들의 공격을 조심해야 하는데 머리를 조금 쓰면 그들을 무기로도 사용할 수 있는 고소함을 맛볼 수 있을 것이다. 이번 스테이지에서도 사방에 깔려 있는 비밀 장소를 찾아내서 색다른 모험을 즐겨보자.

갑판 위에서(GANGPLANK GALLEY)





협동 플레이를 펼쳐 갈고리를 붙잡는다



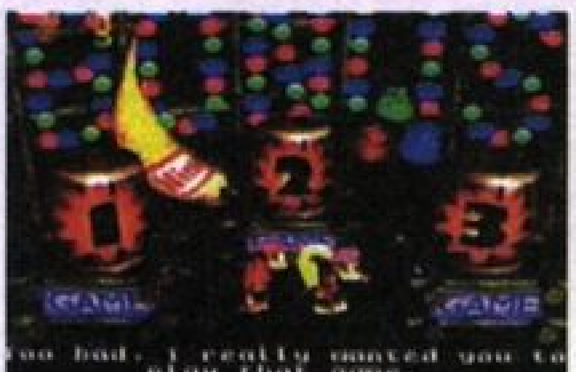
모험은 갑판 위에서 계속 이어진다



이들은 될 수있는 대로 피하도록 한다

이번 스테이지에서는 같이 다니던 동료와 함께 협동 플레이를 펼쳐야 한다. 일단 동료의 도움을 얻어 점프한 후 사방에 널려 있는 갈고리를 붙잡고 원하는 장소로 이동해 가게 된다. 한번이라도 실수하게 되면 바다 속에 빠져 생명을 잃고 만다. 여기서는 새로운 모습의 악어들을 만나게 되는데 그들의 방해가 상당히 거세서 앞으로 진행하는데 어려움을 겪게 될 것이다. 여기서는 될 수 있으면 맞서 싸우지 말고 피하는 것이 상책일 것같다.

이렇게 새롭게 만들어진 모험을 헤쳐 나가다보면 이 게임이 전작에 비해 얼마나 더 정교해졌는가를 알 수 있을 것이다. 게임을 진행시키면서 새로운 친구를 사귀고 사악한 적들의 공격을 피해 내는데 점차 짜릿한 즐거움을 맛보게 될 것이다. 닌텐도에서는 슈퍼컴보이 사상 최고의 게임이 될 것이라고 자신하고 있는 만큼 최고의 기대를 모으고 있는 신작이라 할 수 있다.



보너스 스테이지를 통해 1UP을 얻을 수 있다



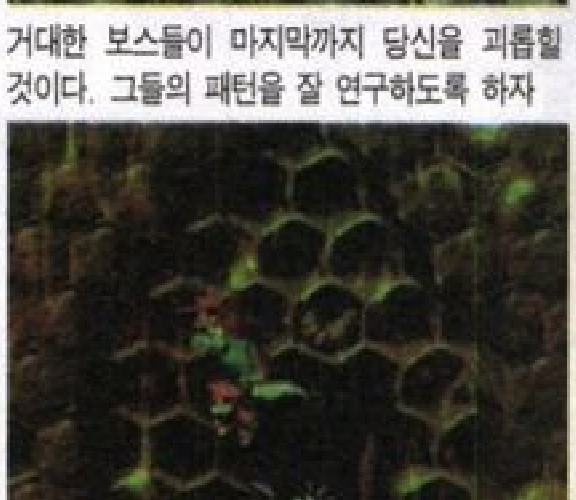
거대한 보스들이 마지막까지 당신을 괴롭힐 것이다. 그들의 패턴을 잘 연구하도록 하자



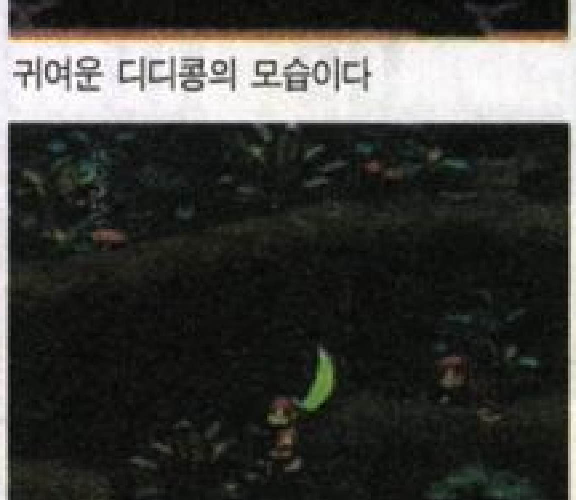
귀여운 디디콩의 모습이다



모험은 끝없이 펼쳐진다



상냥한 앵무새가 플레이어의 이동을 도와준다



각 스테이지마다 독특한 재미가 가득하다



드래군 마이트 Dragoon Might

- 아케이드
- 코나미
- 발매일 미정
- 플레이 요금 미정

규정을 무시한 3대 3의 무자비한 배틀! 그 팀을 편성하는 것은 바로 당신이다! 세상에서 가장 강력한 팀을 만들어 격투계를 평정하라!

게임 스토리

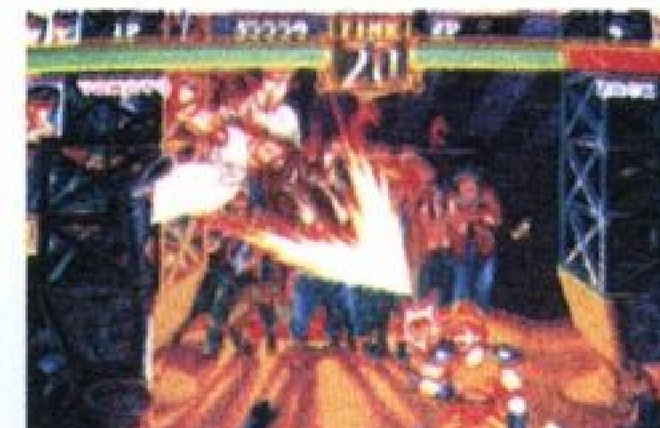
모두 모으면 세계를 지배할 수 있는 힘을 지닌 전설상의 「용의 각인」. 이것을 모두 손에 넣은 자는 강력한 힘을 가지고 원하는 바를 모두 이룰 수 있다고 전해진다. 부와 명성 그리고 영원한 생명까지도...

역사의 한귀퉁이에서 용의 각인은 이 사람에게서 저 사람에게로 넘어가기를 거듭했다. 용의 각인을 손에 넣기 위해 수많은 사람이 피를 흘렸으며 마음이 검은 자들이 점점 늘어만 갔다. 그리고 지금 여기에 용의 각인 하나를 가진 사나이가 나타났다. 사나이는 어둠의 세계를 손아귀에 넣고 나머지 각인을 찾기 위해 수단과 방법을 가리지 않았다. 이를 저지하기 위해 나타난 것이 '각인의 계승자들'이다. 그들의 의지와는 관계없이 운명이 그들을 싸움으로 몰고 간 것이다...

이것이 팀 배틀이다

여름 시장을 겨냥한 코나미의 전략은 바로 드래군 마이트였다. 게임 내용은 이른바 1대 1 대전 게임이다. 12인의 캐릭터 중에서 자신이 좋아하는 3인과 싫어하는 3인을 골라 팀을 구성한다. 결국 강한 자만을 골라 최강의 팀을 만들 수도 있다는 말이다.

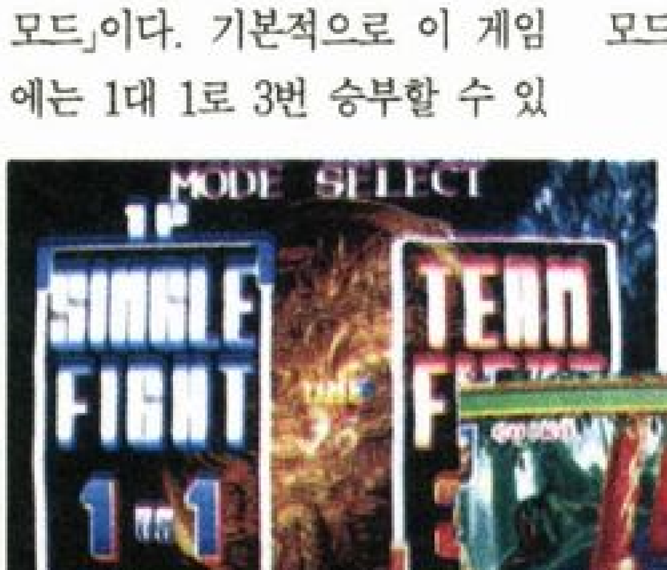
그러나 남들이 사용하지 않는, 자신만의 오리지널 팀을 만들어서 승부하는 것이 드래군 마이트의 진정한 묘미라고 할 수 있다. 당연한 얘기지만 팀을 만들지 않더라도 컴퓨터를 상대로 1인 플레이를 펼칠 수 있다.



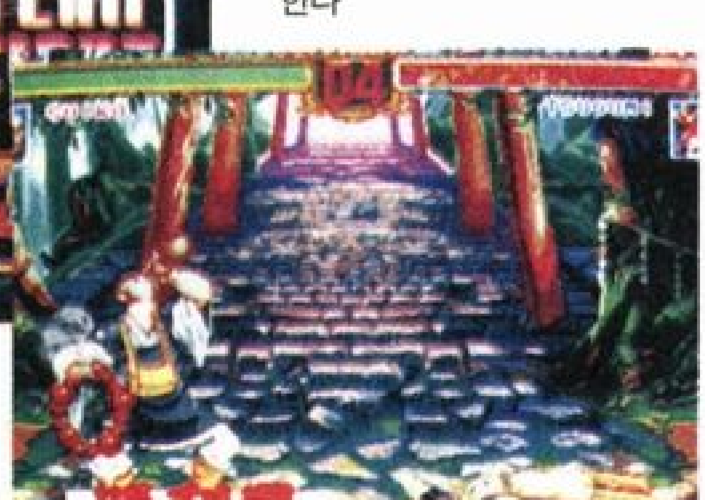
화면 위를 보라! 3대 3 팀 배틀이다!

모드는 두가지

바로 여기부터가 게임의 최대 포인트라고 할 수 있는 「팀 배틀 모드」이다. 기본적으로 이 게임에는 1대 1로 3번 승부할 수 있는 「개인전 모드」와 캐릭터 3인씩 팀 대결을 벌이는 「팀 배틀 모드」가 있다.



플레이어 임의대로 모드를 선택한다



화면 위를 가만히 보면 얼굴에 x자가 표시된 캐릭터가 있다. 이미 고인이 된 캐릭터를 의미한다

우정 파워로 일발 역전을 노려라!

개인전 모드와 달리 팀 배틀 모드에는 우정 파워라는 요소가 있다. 예를 들면 같은 팀 내의 3인 중에서 데미지를 입으면 우정 파워의 게이지가 서서히 올라가기 시작하고 이 게이지의 수치는 다음에 출전할 캐릭터에게 계승된다. 그리고 이 수치가 가득 차면 스피드와 공격력이 일정 시간 동안 상승하는 식이다. 우정 파워가 MAX 상태가 되면 플레이어의 몸에서 오로라가 뿜어나온다.



3인의 우정 파워가 솟구친다! 쳐랏!

봄버 기술과 초봄버 기술

봄버 기술과 초봄버 기술은 캐릭터마다 각기 다르다. 봄버 기술이란 '버튼 3개를 동시에 누르기' 기술이다. 그러면 캐릭터의 체력이 조금 줄면서 봄버 기술이 나간다.

초봄버 기술이란 '수수께끼의 커멘드 + 버튼 3개를 동시에 누르기'가 유력하다. 봄버 시굴과 마찬가지로 체력이 줄어들지만 게임 초반이라면 한번 해볼 만하지 않을까.



이 것이 바로 봄버 기술. 화면상에 「봄버」라는 글씨가 보인다

캐릭터 일러스트



취호

■ 나이: 42세
■ 신장: 175cm
■ 체중: 74kg

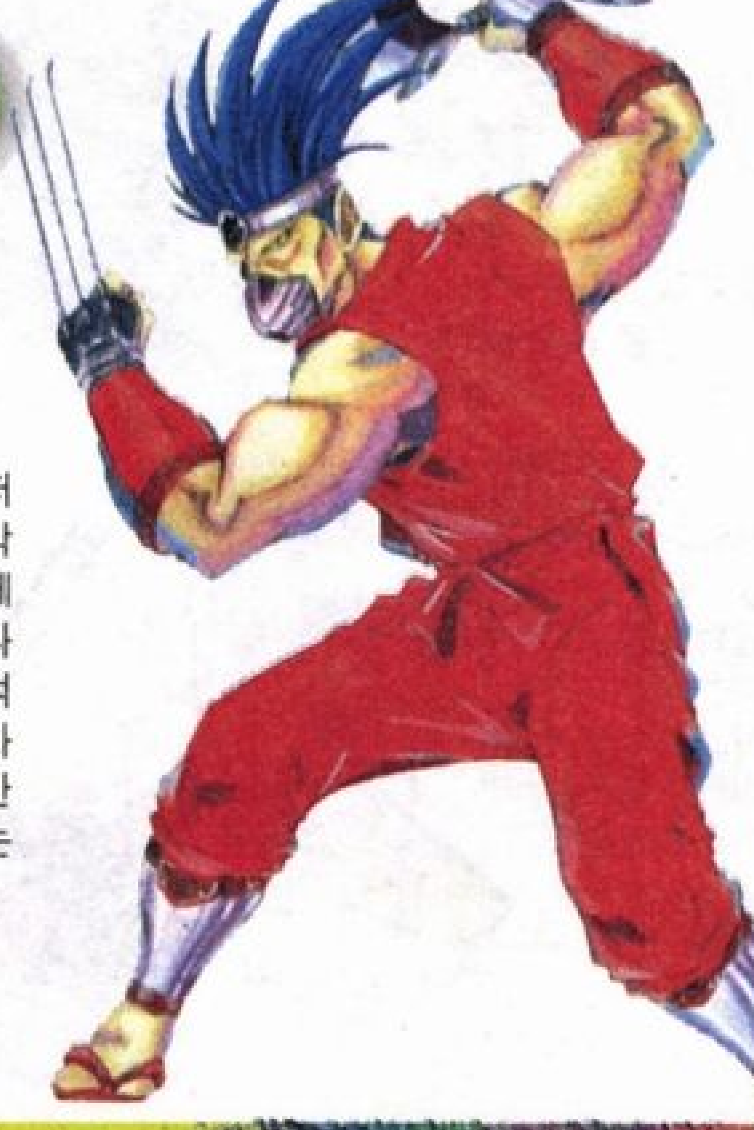
술과 여자에 빠져 있는 파계승. 수행을 한 적도 없는데 법력이 보통 사람의 두배나 된다. 용의 각인을 소장하고 있음에도 불구하고 절이 쇠퇴하기 시작하자 그의 스승이 용의 각인이 진짜인지 가짜인지 알아오라고 그에게 명했다. 그래서 터덜터덜 길을 나섰다.



초구미

■ 나이: 17세
■ 신장: 156cm
■ 체중: 45kg

어렸을 적부터 신비한 세계에서 살아온 그녀. 용의 각인이 비참한 사건을 일으킨다는 사실을 알고 그것을 봉인하기 위해 싸운다. "용의 각인은 사람들의 피를 부를 뿐이다. 그러나 봉인하기 위해서는 사람들이 피를 흘려야 한다" 스스로 자신의 사명에 모순이 있음을 알고 고민하면서도 각인을 찾아헤매고 있다.



철가면

■ 나이:미상
■ 신장: 5척 6촌
■ 체중: 미상

목령의 역사 뒤집기를 저지하기 위해 도쿠가와 막부가 보낸 암살자. 상대에게 칼질하는 것이 취미라고 할 정도로 잔인한 녀석이다. 모든 각인을 모아 돌아가는 것이 임무이지만 자신을 위해 사용하려는 야무진 속셈이 들어 있다.



사루마루

■ 나이: 36세
■ 신장: 148cm
■ 체중: 55kg

원숭이의 움직임을 이용한 독자적인 살인술로 개발했으며 공격력과 도약력을 높이기 위해 칼을 신고(?) 싸운다. 산에서 원숭이들과 함께 살고 있었는데 수수께끼의 조직에 의해 산이 붕괴되고 말았다. 그런 와중에 친구 원숭이가 산에서 이상한 돌맹이를 가져왔다. 용의 각인임을 직감한 그는 원숭이산 재건을 위해 각인을 모으기로 맹세했다.



목령

■ 나이: 39세
■ 신장: 5척 5촌
■ 체중: 20관목

진전 가문을 구하기 위해 용의 각인의 힘을 빌어 시공을 넘어 현대로 보내진 진전군의 정예 닌자. 닌자로서의 자부심을 가지고 맨손으로 싸움에 임한다. 용의 각인을 모아 과거로 돌아가서 역사를 뒤집으려는 야심에 차있다.



야마토

인천진명파의 후계자. 할아버지와 둘이서 인천진명파의 재건을 위해 해결사나 청부살인 등 닥치는 대로 일하고 있다.



■ 나이: 22세
■ 신장: 182cm
■ 체중: 78kg





레이라

■ 나이: 19세
■ 신장: 173cm
■ 체중: 55kg

호신술로써 배운 톤파와 마샬아츠가 가공할 만한 수준에 오른 여인. 그 솜씨를 탐내는 수수께끼의 조직에 의해 엄마와 동생을 유괴당하고 그일로 인해 강제로 조직에서 일하고 있다.



■ 나이: 27세
■ 신장: 185cm
■ 체중: 81kg

드레이크

일본 법극사에서 체술과 창술을 습득하고 모국인 아메리카로 돌아온 그는 호신술 도장을 열고 실력을 연마하고 있었다. 어느날 스승으로부터의 편지를 받고 급히 일본으로 날아간 그는 법극원류의 비기를 전수받음과 동시에 사악한 힘으로부터 용의 각인을 지키라는 명을 받았다.

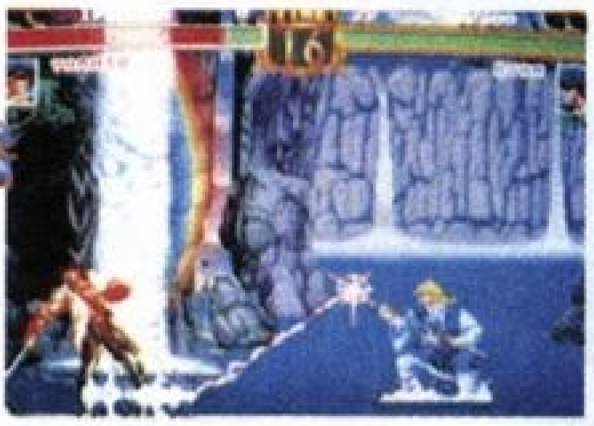


뇌마



■ 나이: 24세
■ 신장: 177cm
■ 체중: 69kg

표광야석장술에 자신의 법력을 더한 격투술을 구사한다. 야광산에서는 대대로 용의 각인의 행방을 감시하고 있어 각인을 둘러싼 대규모 움직임을 일찍부터 감지하고 있었다. 용의 각인을 인류 수호에 봉납하기 위한 각인의 전사로 발탁되어 이곳에 보내졌다.



쟈오



■ 나이: 200세 이상
■ 신장: 200cm
■ 체중: 120kg

암흑격투계의 제왕. 지하 세계를 제패한 후 가끔 지상에서 벌어지는 싸움에 끼여들어 가공할 만한 살인 기술을 맘껏 써먹었다. 그러다가 각인의 전사들이 모였다는 것을 감지한 그는 운명의 적과 승부를 내기 위해 움직이기 시작했다.

쟈크

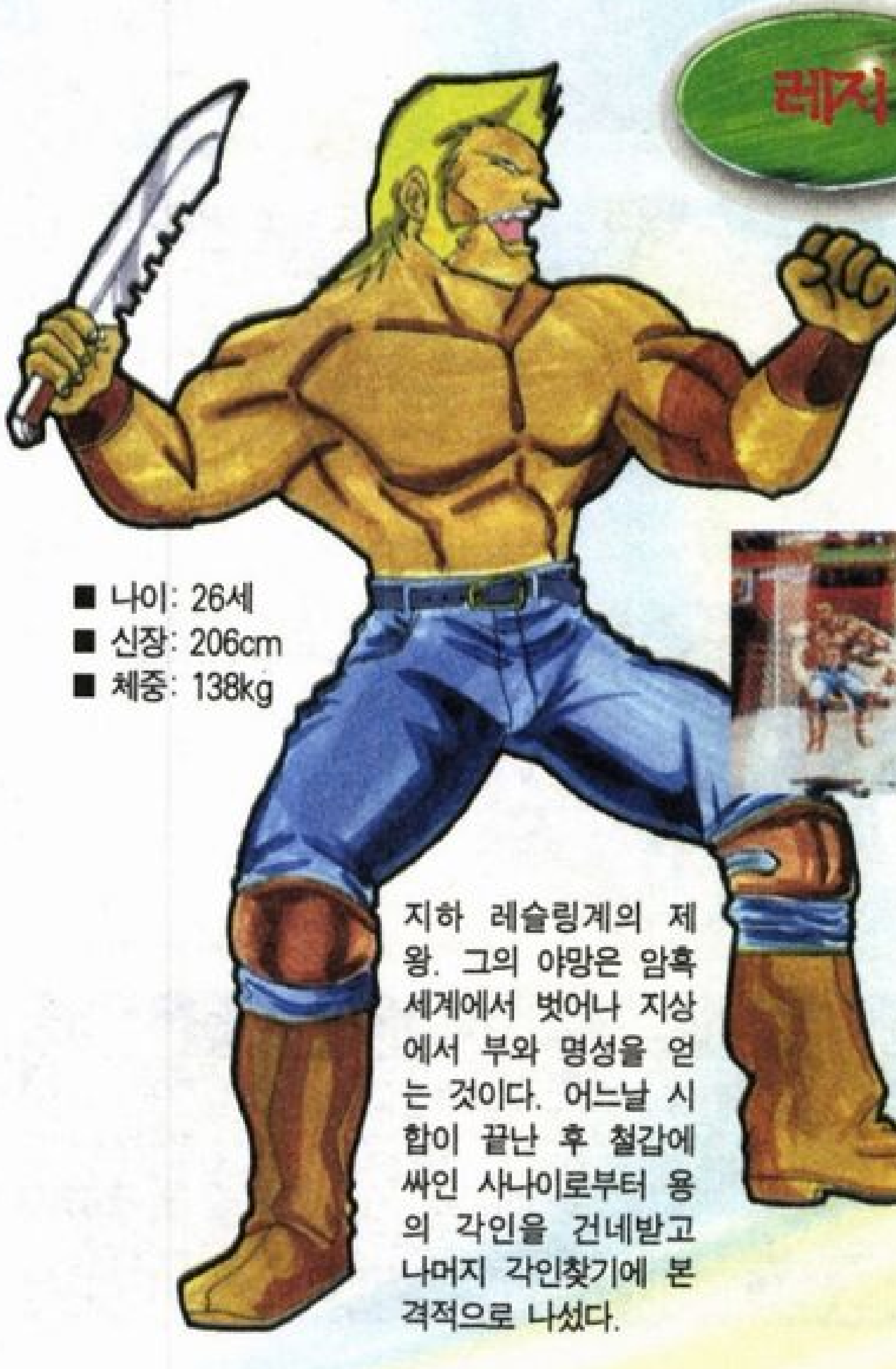


■ 나이: 16세
■ 신장: 161cm
■ 체중: 53kg

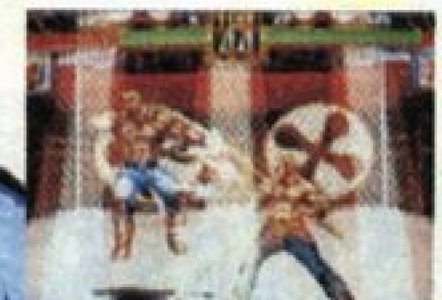
어렸을 때 잉카의 유적을 돌아보다가 고대 컴퓨터에 의해 납치되어 전사 교육 프로그램에 의해 길러진 소년. 고대 문명 부활의 사명을 띄고 용의 각인을 구하러 나섰다.



리치



■ 나이: 26세
■ 신장: 206cm
■ 체중: 138kg



지하 레슬링계의 제왕. 그의 야망은 암흑세계에서 벗어나 지상에서 부와 명성을 얻는 것이다. 어느날 시합이 끝난 후 철갑에 싸인 사나이로부터 용의 각인을 건네받고 나머지 각인찾기에 본격적으로 나섰다.

TOP GAME RANKING

- **조사기간** : 1995년 5월 7일~1995년 6월 6일
- **국내 게임 순위 산출 근거** : 애독자 엽서(60%), 게임매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
- **외국 게임 순위 산출 근거** : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

독자 인기 TOP10

1


제 4차 슈퍼 로보트 대전(→)
- SFC
- 반프레스토
- 시뮬레이션
- 14,300엔
- 24M

2


크로노 트리거 (↗)
- SFC
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 11,400엔
- 24M

3


철권(↗)
- ARC
- 남코
- 대전액션

4


슈퍼 동키콩 컨트리(↘)
- SFC
- 닌텐도
- 액션
- 12,500엔
- 32M

5


아랑전설3(→)
- NEOGEO
- SNK
- 대전액션

6	화이널 환타지6 (↗)	SFC	스퀘어	롤플레잉
7	버닝 히어로즈 (↗)	SFC	에닉스	롤플레잉
8	프론트 미션 (↘)	SFC	에닉스	시뮬레이션
9	마법진 구루구루 (NEW)	SFC	에닉스	롤플레잉
10	브레스 오브 화이어2 (→)	SFC	캡콤	롤플레잉

기대 소프트 TOP10

1


드래곤 퀘스트6(→)
- SFC
- 롤플레잉
- 에닉스
- 가격 미정
- 32M

2

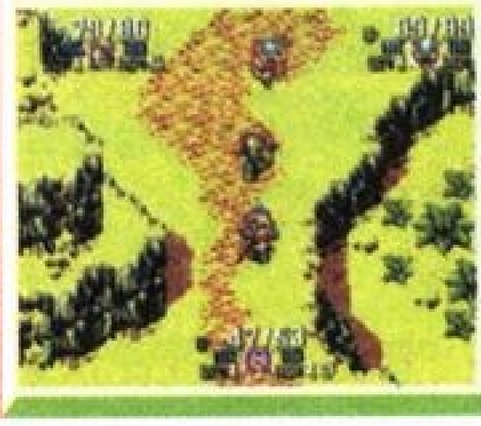

이스5(→)
- SFC
- 액션롤플레잉
- 팔콤
- 9,800엔
- 미정

3


라이트 크루세이더(↗)
- MD
- 세가.삼성
- 액션롤플레잉
- 가격 미정
- 16M

4


떠돌이 시렌(↗)
- SFC
- 롤플레잉
- 춘소프트
- 가격 미정
- 용량 미정

5


성검전설3 (NEW)
- SFC
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 가격 미정
- 용량 미정

6	월드 히어로즈 퍼펙트 (↗)	NEOGEO	SNK	대전액션
7	택틱스 오거 (↗)	SFC	퀘스트	롤플레잉
8	루인암 (↗)	SFC	반다이	액션롤플레잉
9	미스틱 아크 (NEW)	SFC	에닉스	롤플레잉
10	심시티2000 (↘)	SFC	이메지니어	시뮬레이션

일본 인기 게임 TOP 5

1. **크로노 트리거(→)**
   SFC/스퀘어/롤플레잉/11,400엔/24M
2. **실황 파워풀 프로야구2(↗)**
   SFC/코나미/스포츠/9,980엔/20M
3. **화이널 환타지6(↗)**
   SFC/스퀘어/롤플레잉/11,400엔/16M
4. **슈퍼 봄버맨3 (NEW)**
   SFC/허드슨/액션/8,900엔/16M
5. **마법진 구루구루(→)**
   SFC/에닉스/롤플레잉/10,800엔

미국 인기 게임 TOP 5

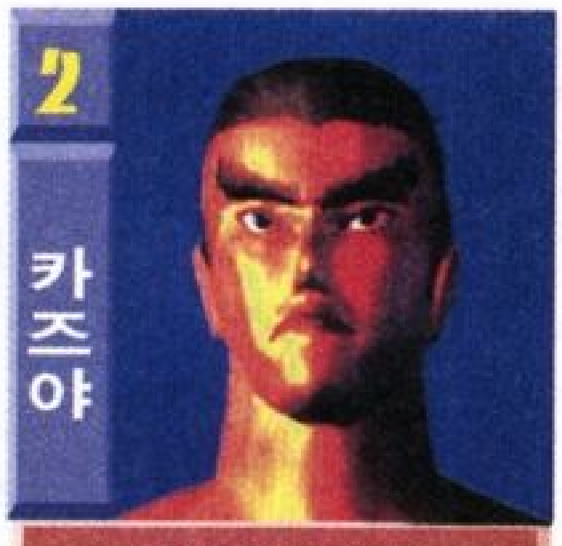
1. **버철 화이터(↗)**
   ARC/세가/대전액션
2. **슈퍼 동키콩 컨트리(↘)**
   슈퍼NES/미국닌텐도/액션
3. **소닉 & 너클즈(↗)**
   제네시스/세가/액션
4. **어스왐 짐(↗)**
   제네시스/타카라/액션
5. **모탈 컴배트2(↘)**
   제네시스/어클레임/대전액션

베스트 캐릭터 TOP 10

베스트 캐릭터 TOP 5 순위는 애독자 엽서의 통계에 따라 작성.
애독자 엽서 총 2,471통 중



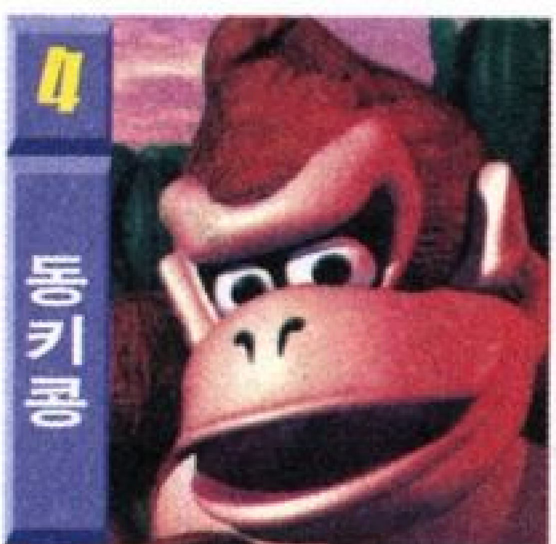
SS/버철화이터 (792통)



PS/철권 (706통)



SFC/드래곤 볼Z (216통)



SFC/슈퍼 동키콩 컨트리 (166통)



SFC/크로노트리거 (118통)

6. 소닉/MD/소닉(92통)
7. 테리보가드/NEOGEO/아랑전설(78통)
8. 류/SFC/스트리트 화이터(62통)
9. 하오마루/ARC/사무라이 스피리츠(49통)
10. 춘리/SFC/스트리트 화이터(24통)

주목 소프트



엘파리어 Ⅱ

SFC/롤플레잉/허드슨

드디어 엘파리어가 3년만에 다시 등장했다. 엘파스의 왕자 파인은 라의 세력을 물리치고 평화를 되찾는다는 것이 전작까지의 스토리이다. 「Ⅱ」는 그로부터 100년 후 파인의 말은 모든 것에 우선하는 하나의 계율이 됐다. 이즈음 멜드라는 금지관의 억압정치는 또 하나의 새로운 이야기의 발단이 된다.



고고 악크맨2

SFC/액션/반프레스토

이 게임은 토리야마 아키라의 만화를 게임화한 것으로 플레이어의 목적은 주인공 악크맨을 조작하여 천사들이 노리고 있는 비밀병기 로보트 메탈트론을 손에 넣는 것이다. 다양한 공격 방법을 이용하면 의외로 쉽게 적을 해치울 수 있다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!



애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP 10 순위와, 기대 소프트 TOP 10 순위를 맞추시는 분중 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다(마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기'정답란에 기재한 후 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요

※ 7월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

게임탐험대의 게임크로스리뷰

스타워즈 제다이의 복수



- 제작사 : 빅터
- 발매일 : 6월23일
- 기 종 : SFC
- 가격 : 10,800엔

게임챔프 「명인의 게임평가」 코너가 8월호 개편에 따라 새롭게 바뀌었습니다. 기존의 장르별 평가에서 탈피하여 그달에 제시된 게임을 전명인이 평가하는 방식을 채택했습니다. 또한 명인(名人)이 일본식 표현이라는 지적에 따라 '게임탐험대'로 바꾸었습니다. 이점 양지바랍니다.

김또깡



체육대회 날이었다. 이킹에게 자신의 남성미를 보여주기 위해 운동신경이 거의 마비 상태임에도 불구하고 축구장에 달려들었던 김또깡. 다리도 부실한 주제에 헤딩한답시고 솟아올랐다가 그만 고바위의 돌대가리와 도킹하고 말았다. "뽀직" 소리와 함께 김또깡은 그자리에서 큰대자로 뻗어버렸다. 근데... 사경을 헤매 가운데서도 그의 입술은 한 여인을 찾고 있었다. "으으으... 이킹...! 으으으... 이킹...!" 요단강을 넘나들면서도 이킹을 부르다니 과연 그의 사랑은 깊은 것이었나보다. 이킹은 그동안의 모든 것을 속죄하는 마음으로 쓰러진 그의 머리맡에 무릎을 꿇었다. 그리고 그의 입가에서 흘러나오는 나머지 소리에 귀를 기울였다. "으으으... 이킹! 만약 그 기지배랑 부딪혔으면 난 아마 버얼써 죽었을거다!"

영화 「스타워즈」를 그대로 게임으로 재현한 「스타워즈 제다이의 복수」는 상당히 난이도가 높다. 그러나 어렵다고 해서 실망할 필요는 없다. 게임오버가 되도 별도의 패스워드를 입력하면 게임을 계속 진행시킬 수 있기 때문이다.

8

이킹



「열번찍어 안넘어가는 여자없다」는 말의 주인공 이킹. 김또깡의 "나비처럼 날아서 진드기처럼 달라붙는" 구애 전법에 녹아버리고 만 것이다. 그리고 프로포즈의 말이 오고갔다.
"매일 아침 네가 끓여준 된장찌게를 먹고싶다." "된장찌게를 저보다 잘 끓이는 자가 있다면 그는 아마 지구인이 아닐 겁니다!"
소름끼치는 둘만의 대화가 오가면서 그들의 사랑은 점점 더 깊어가는 듯했다. 그러나 이킹의 마음 한구석에서 라이온 깅(Lion Ging)에 대한 감정이 다시 일어나기 시작했다.
"100년 후의 당신도 지금과 마찬가지로 사랑하겠습니다"라는 추남 김또깡과 "난 건방져서 사랑한단 말은 할 수 없어!"라는 덜 추남 라이온 깅과의 사이에 서있는 이킹. 과연 그녀는 누구에게로 갈 것인가.

별들의 전쟁이 또다시 시작됐다. 게임 진행이 부드럽지 못하고 난이도가 다소 높아서 영화의 스릴과 감동이 다소 줄어 드는 듯한 아쉬움이 남는다. 최근 개봉됐던 영화들을 게임화하는 것이 유행이지만 이 게임은 너무 오래된 영화를 컨버전한 것이어서 촌스러운 분위기도 풍기고 있다.

5

고바위



어이없게도 여자친구에게 딱지를 맞은 고바위는 게임분석실에서 쭈그리고 앉아 닭똥같은 눈물을 흘리고 있었다. 사흘 밤낮을 울어재낀 고바위는 별안간 철권에 몰입하기 시작했다. "니나를 내것으로 만들겠어!" 이 말은 야한 말이 절대 아니다. 니나의 팔꺽기 기술을 터득하겠다는 의지의 표현인 것이다.
고바위가 자신의 청춘을 철권에 불태우며 아류작 「철컹」을 구상하고 있던 어느 날. 챔프 사무실로 미모의 여성이 고바위를 면회왔다. 명인실에는 폭풍전야를 알리려는듯 김건모의 「잘못된 만남」이 흐르고 있는데...

조지 루카스의 천부적인 재질에 의해서 만들어진 영화 스타워즈를 모르는 사람은 없을 것이다. 그렇다면 이 게임도 물론 한번쯤은 해봐야 겠지? 주인공인 루크 스카이워커가 되어 제국군과 맞써 싸워보자!

8

우춘리

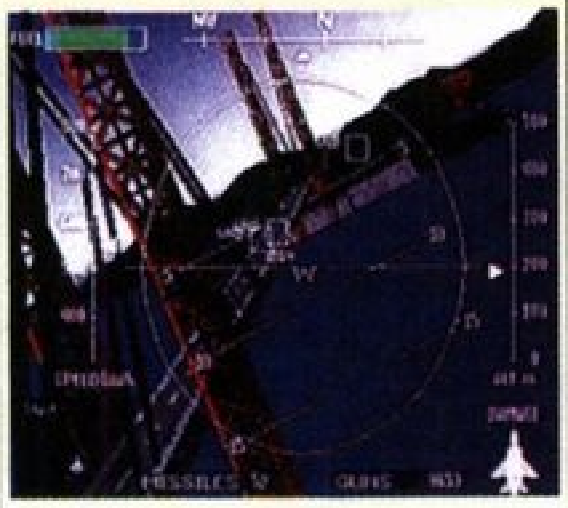


게임계의 미스코리아 진은 누가 뭐래도 자신이라고 부르짖던 정신나간 우춘리. 6월에는 서울시장 선거에 나가겠다고 전격 발표해서 다시 한번 비웃음을 샀다. 그런데 공약이라고 내세운 것이 더 가관이었다. 자신이 타고 다니는 싸구려 자동차가 '쑥쑥' 달릴 수 있도록 하기 위해 서울 시장에 출마했다는 어처구니 없는 소리를 지껄이는가 하면 "잘빠진 춘리처럼 잘빠지는 서울 교통 체계를 구축하기 위해서는 레이싱 게임하듯이 막무가내로 달리면 쉽게 해결할 수 있으며 사고가 나도 2대가 남아 있다" 는둥의 삐뚤어진 게임식 발상으로 서울 시민을 황당케 했다.

이게 조지 루카스가 만든 게임이냐구요? 정신차리쇼! 조씨 아저씨는 영화를 만들었구 게임은 빅터에서 만들었다구요. 그리구 제다이가 정말 복수하냐구요? 다이씨는 그렇게 한심한 사람이 아니녜요. 제가 짝사랑해서 알고 있는데 복수 따위에 신경쓰실 시간이 없답니다. 왜냐면 우주 부동산 투기에 바쁘시거든요.

8

에이스 컴배트



- 제작사 : 남코
- 발매일 : 6월30일
- 기 종 : 플레이 스테이션
- 가 격 : 5,800엔

플레이스테이션 최초의 비행 시뮬레이션 게임인 「에이스 컴배트」는 실제 16대의 전투기 중 마음에 드는 것을 선택해 게임을 한다. 게임을 시작하기 전에 2인 대전 모드로 기체의 성능을 시험해 볼 수도 있고 대전 화면 모드에서 자유롭게 시점을 변경할 수 있는 것이 특징이다.

9

비행 시뮬레이션의 전략성을 맛볼 수 있는 수준 높은 슈팅 게임이다. 플레이 스테이션의 장점인 깔끔한 그래픽을 실현하여 아케이드용의 흥분을 그대로 느낄 수 있다. 또한 드라마틱한 미션들이 다수 존재하여 마치 하나의 스토리를 만들어 가는 듯해서 플레이하면 할수록 빠져들게 된다.

7

플레이 스테이션의 고속 처리 능력을 최대한 살린 게임. 파일로트가 되고 싶었던 사람이라면 더이상 참을 수 없을 것이다. 실제 전투기를 조종하는 느낌으로 적과의 공중전이 펼쳐진다.

9

플레이 스테이션에서 파일로트를 모집한대요! 마치 실전을 방불케 하는 공중전을 펼치고 있노라면 더 이상 바랄 게 없답니다. 파일로트 신청서는 대형 게임매장 및 가까운 구멍가게에서 언제든지 구할 수... 가 없어요. 이유라고 한다면 그런 신청서 자체가 없으니까!!

8

엘파리아 II



- 제작사 : 허드슨
- 발매일 : 6월9일
- 기 종 : SFC
- 가 격 : 9,980엔

엘파리아의 주인공인 용자 '파인'이 우리 앞에 다시 섰다! 전작에서 호평받았던 「리얼타임 세미 오토배틀 시스템」도 보다 파워업되어 사용하기 편리해졌고 무기와 아이템을 합체시켜 무기의 능력을 굉장하게 만드는 「차지 시스템」 등 전편보다 더욱 화끈한 게임이 됐다.

7

솔직히 전작이 그다지 재미있지 않아 아예 기대도 않했는데 그 실패를 만회라도 하듯 훨씬 파워 업됐다. '차지'라는 비술로 마법을 구사한다든지, 초반부터 플레이어를 긴장시키는 다양한 이벤트, 게임을 끝낸 후 느껴지는 진한 여운 등 해볼 만한 게임이다.

8

허드슨의 RPG 엘파리아가 전작의 세계관을 계승하여 새롭게 등장했다. 필드 맵과 기타 시스템은 더욱 개량되어 플레이어의 편의도를 최대한으로 높이고 있으며 전작에서 존재하였던 무기합체 파워 업도 그대로이다.

7

허씨 집안의 막내 아들 허드슨이가 발표한 엘파리아. 전작을 대대적으로 수리 보완하여 새로운 모습으로 재기했어요. 키바와 리파 그리고 루크와 샹고가 기다리고 있는 엘파리아로 달려가지 않으시렵니까?

8

데어 랑그리사



- 제작사 : 메사이야
- 발매일 : 6월29일
- 기 종 : SFC
- 가 격 : 10,800엔

슈퍼 알라딘보이로 발매됐던 「랑그리사2」를 기초로 한 시뮬레이션 게임 「데어 랑그리사」가 SFC로 발매됐다. 시나리오는 플레이어의 선택에 따라 변해가는 멀티 엔딩 시스템을 채용했다. 적의 유니트를 쓰러뜨리면 일정량의 경험치를 얻을 수 있고 클래스 체인지도 가능하다.

8

슈퍼 알라딘보이 명작으로 꼽히는 「랑그리사」를 슈퍼컴보이로 즐길 수 있게 되다니! 병사를 고용하는 용병 시스템, 캐릭터의 행동에 의해 스토리가 변화하는 멀티 시나리오로 새로운 즐거움을 준다.

8

슈퍼 알라딘보이용 시뮬레이션의 혁명을 일으켰던 화제작 랑그리사가 SFC에 등장했다. 이것이야말로 진정한 나만의 게임이 아닐까? 비검 랑그리사를 손에 넣고 악의 군단을 무찌르자. 보다 화려해진 필드 맵과 전투신. 이제까지의 시리즈를 초월하는 랑그리사의 결정판이다.

8

데어 랑그라산 말예요. 개성적인 캐릭터들간의 대화를 통해 스토리 속으로 몰입할 수 있어요. 이벤트에서 뿐만 아니라 전투 상황에서도 캐릭터들의 깜짝 놀랄만한 짓들을 해요. 물론 캐릭터마다 개성이 두드러진 대사를 나불거리기 때문에 누가 주인공인지 알 수가 없어요. 아시요? 메사이야 게임 제작소.

8

블루시드



- 제작사 : 세가
- 발매일 : 6월 23일
- 기 종 : 새턴
- 가 격 : 5,800엔

그동안 만화와 TV용 애니메이션으로 나왔던 블루시드는 이번 작품에서도 그 캐릭터와 무대 설정을 그대로 계승했다. 시내 전투에는 협력 공격을 해야 적들을 물리칠 수 있다.

9

기다리고 기다리던 다카다 유우조의 동명 만화 「블루시드」가 나왔다! 만화와 애니메이션의 스토리와는 다른 오리지널 스토리로 진행되는 이 게임은 전 캐릭터들의 부드러운 액션과 애니메이션으로 전개되는 모든 전투장면 등 한마디로 멋진 게임이었다.

7

개인적으로 너무나 좋아하는 3X3 아이즈의 작가 다카다 유우조가 새롭게 그린 블루시드가 게임으로 나왔다. 새턴의 기능을 풀로 활용한 애니메이션 배틀은 누가 보아도 만족할 것이다. 원작과는 다른 오리지널 스토리의 재미를 느껴보자.

9

만화와 TV 애니메이션으로도 선보였던 「블루시드」 아시죠? 바로 그 캐릭터와 무대 설정을 그대로 계승한 오리지널 스토리 롤플레잉 게임이예요. 특히 인상적인 것은 게임 진행상의 포인트라고 할 수 있는 협력 공격 장면이랍니다.

9

탄 생!!

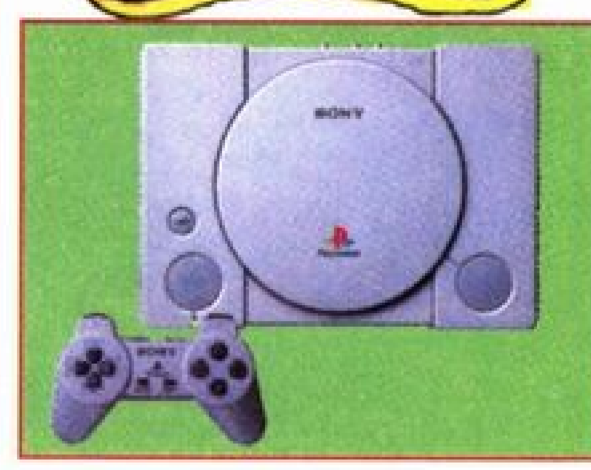
바로 이 번호.. 칠공공에 구쭉쭉일(700 - 9661)!!

차세대인만을 위한 차세대 음성정보 탄생!!











칠공공에 구쭉쭉일(700 - 9661) 하나로 차세대 게임 정보는 마스터!!

1995년 전(前).. 온 세상을 바꾸고자 예수께서 말 구유에서 탄생했습니다.
1995년 지금(今).. 게임 세상을 바꾸고자 700-9661이 챔프에서 탄생했습니다.

감히.. 예수가 태어난 역사적인 사건을 쭉쭉일(9661)이가 태어난 것과 비교하려고 하는 것은 아닙니다. 그러나 지금!! 시대가 변하고 있습니다.그리고 요구하고 있습니다.

보다 전문적이고, 알찬, 그리고 다양한 차세대만의 정보를 우리들은 요구하고 있습니다.
챔프 스탭진 일동은 이같은 시대적인 사명에 따라.. 그리고 역사적인 숙원에 부흥코자 **차세대인만을 위한 차세대 게임정보**를 만들었습니다. 그것이 바로 이 번호!!
칠공공에 구쭉쭉일(700 - 9661)입니다.

「차세대 게임 정보 플로우 차트」

100. 3DO환타지 룸	200. 새턴 버철 스테이지	300. 플레이 스테이션 환상 룸	400. 차세대 속의 차세대 룸	500. 버철 종합 정보
101. 3DO 초특급 뉴스	201. 새턴 초특급 뉴스	301. 플스 초특급 뉴스	401. 울트라 64 초특급 정보	501. 긴급뉴스
102. 3DO 신작 게임 총 집합	202. 새턴 신작 게임 총 집합	302. 플스 신작 게임 총 집합	402. Q & A	502. 이것이 알고 싶다
103. 3DO 울트라 테크닉	203. 새턴 울트라 테크닉	303. 플스 울트라 테크닉	403. [새턴과 플스] 비교의 방	
104. 3DO 집중분석	204. 새턴 집중분석	304. 플스 집중분석	404. 차세대 인기 톱 텐	
105. 3DO 톱 텐	205. 새턴 톱 텐	305. 플스 톱 텐		

"쭉쭉일"이가 드리는 차세대 게임 정보

1. 울트라 64 최신 정보
2. 새턴용 버철 화이터2 뉴 정보
3. 플스용 「철권」 철저연구 등 차세대 게임의 모든 것을 만날 수 있습니다.

쭉쭉일 탄생!! 퀴즈 대잔치...플스, 새턴.. 그리고 3DO을 타기!! "쭉쭉일"을 찾아라!!

문) 칠공공에 구육육일(700 -9661)속에 쭉쭉일 다섯마리를 숨겨 놓았습니다.
물론 듣는 음성정보이니깐, 음성으로 찾아야 겠죠. 듣는 도중 분명 "쭉쭉일" 하고 말이 나갈 것입니다. 그러면 그 "쭉쭉일"이 몇번 어느 소개에 나왔는지를 적어보내 주시면 여러분에게 푸짐한 상품을 드리겠습니다.

- 보내는 방법 : 쭉쭉일 나오는 곳을 찾아 관제엽서로 반드시 보내야 합니다.
- 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩504호 "쭉쭉일"을 찾아라 담당자 앞으로 보내보세요!!
- 발 표 : 게임챔프 9월호
- 상 품 : 1, 2, 3 등 구분없이 당첨된 3명에게 플레이 스테이션, 새턴, 3DO를 드립니다.
- 마 감 : 95년 7월 15일까지

- 50원/30초
- 인천, 부산지역도 시내요금 통화로 가능
- 불건전 정보신고 : 080-023-0113



INFO STATION · 108
HIT CHART · 109
긴급속보 · 110
특별진단 · 114
PS · 122
SS · 130
Pirpin · 141
VB · 142
32X · 146
심판대 · 147
기록도전 · 148
HINT & TIPS · 149
발매리스트 · 150

차세대 게임정보

700-9661

100. 3DO 환타지
- 101.3DO 초특급뉴스
- 102.3DO 신작게임 총집합
- 103.3DO 울트라 테크닉
- 104.3DO 집중분석
- 105.톱 10

200. 새턴 버철 스테이지
- 201.새턴 초특급 뉴스
- 202.새턴 신작 게임 총집합
- 203.새턴울트라 테크닉
- 204.새턴 집중분석
- 205.새턴 톱 10

300.플레이 스테이션 환상 룸
- 301.플스 초특급 뉴스
- 302.플스 신작 게임 총집합
- 303.플스 울트라 테크닉
- 304.플스 집중분석
- 305.플스 톱 10

400. 차세대 속의 차세대 룸
- 401.울트라64 초특급정보
- 402.Q&A
- 403.새턴과 플스 비교의 방
- 404. 차세대 인기 톱 10

500. 버철 종합정보
- 501.긴급뉴스
- 502.이것이 알고 싶다

INFO STATION

이 코너는 차세대기기의 새로운 정보를 알려드리는 코너로, 정보의 뜻을 지닌 인포메이션(INFORMATION)과 총 집결소를 의미하는 스테이션(STATION)을 합성하여 「인포 스테이션」으로 명명한 정보의 집결지입니다.

100만대 돌파 기념, 소프트 가격 변경

출하대수 100만대를 돌파하여 세가가 새턴 소프트의 가격대를 변경하여 발표하였다. 세가는 예상 이상의 하드웨어가 판매되자 서비스 차원의 일환으로 소프트의 가격을 5000엔(약 47,000원)대를 중심으로 설정하기로 했다.

발매시기	타이틀명	가 격
4/28	버철하이드라이드	5,800엔
4/28	수정전설 아스탈	5,800엔
5/26	완전중계 프로야구	5,800엔
	그레이테스트라인	
	그랜체이서	
6/출하	블루시드	5,800엔
6/출하	신 시노비전	5,800엔
7/출하	클럭워크나이트	4,800엔
8/출하	마법기사	4,800엔
8/출하	레이어스	

한편 세가뿐만 아니라 서드파티 타이틀도 일제히 5,000엔대를 중심으로 설정된다. 이런 가격대 변경으로 인하여 앞으로 소프트 라인 업에는 게임정보 이외에 가격에도 관심이 높아질 것으로 보여진다.


3인의 미소녀가 대활약하는 「마법기사」

세가새턴용 주변기기 신발매!

지난 6월 23일 새턴용 주변기기 「무비카드」, 「포토CD 오퍼레이터」, 「전자북 오퍼레이터」의 3종류가 발매되었다. 새턴은 새로운 주변기기를 탑재함으로서 멀티미디어 머신으로서의 성능이 더욱 파워 업한 셈이다.

무비카드는 새턴 본체 뒷면의 전지카바를 벗기고 삽입함으로서 VHS급의 아름다운 영상을 제공한다. 가격은 19,800엔. 포토 CD오퍼레이터는 시스템 디스크와 똑같은 기능으로 새턴에서 가동시키면 게임과 완전히 같은 느낌으로 포토CDF를 즐길 수가 있다. 더구나 포토CD 오퍼레이터에는 클럭 워크 나이트의 고화질 영상이 들어가 있는 것도 장점이라 할 수 있다. 가격은 3,800엔.



←가끔은 게임을 쉬고 전자북 오퍼레이터를 사용하여 공부한다면 성적도 오를 것이다



무비카드의 팩 케이지. 이것으로 비디오CD가 내마음대로!



포토CD오퍼레이터의 시스템 디스크

PS, 금년 9월 미국발매 결정!

소니 컴퓨터 앤터테인먼트 오브 아메리카는 금년 9월 9일에 플레이스테이션 본체를 포함한 메모리카드를 미국시장에 발매하기로 결정했다. 소프트의 동시발매 타이틀수는 20여개로 이미 어클레임, 일렉트로닉아츠, 루카스아츠 등과 라이센스 계약도 끝난 상태로 소프트 수는 160여개를 넘는다는 소식이다. 주목되던 본체의 가격은 놀랍게도 299달러. 일본 현지 가격보다 만엔 정도가 싼 것으로 이는 울트라 64를 견제하기 위한 것으로 보인다. 그러나 유감스럽게도 일본 현지의 소프트와 호환성은 없는 것으로 알려졌다.



격투액션 전용패드 출시

호리전기에서 플레이스테이션용의 콘트롤러가 발매되었다. 이것은 격투 게임 지향의 전면 6버튼으로 뱀파이어 등의 격투 게임을 현재의 보통 콘트롤러로 조작하기 어려웠던 점을 감안해 제작하였다. 플레이스테이션의 기본 패드가 사용하기 크게 불편했던 점을 감안한다면 플레이 스테이션 유저들에게 새로운 전환기가 될지도 모른다고 관계자들은 입을 모았다.



캡콤 FAX 통신 개설

캡콤의 최신 소프트와 공략 테크닉, 이벤트 정보 등 24시간 언제라도 받아 볼 수 있는 편리한 FAX 서비스가 개설되었다.

지정된 FAX번호에 전화를 해 가이던스에 따라 정보를 선택한다. 정보는 컨슈머, 아케이드 정도 등으로 나뉘어져 있고 원하는 정보를 자유롭게 인출할 수 있다.

또한 매월 제 2, 제 4 금요일에 정보가 바뀌므로 알고 싶은 정보는 잘 체크하도록 하자.

FAX 001-81-03-5950-4820

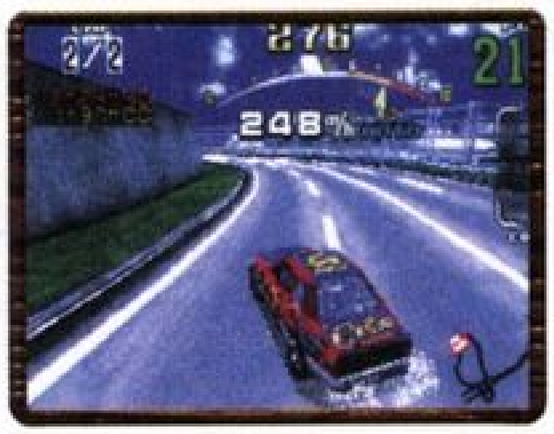
정정합니다!

지난 7월호 차세대 스페셜의 인포 스테이션 코너를 통해 발표된 뉴스 기사를 정정합니다.
차세대기 업계의 소식을 전해 드리는 「인포 스테이션」코너의 '새턴, 100만대 돌파 기념캠페인 실시' 기사중 새턴을 구입한 국내 유저들의 응모가 가능하다고 발표한 것을 세가사에 확인한 결과 정식으로 발매되지 않은 한국에서는 응모가 불가능함이 밝혀졌습니다.
따라서 이 기사를 읽고 일본 세가사로 엽서를 보낸 국내 새턴 유저들에게 실망감을 안겨 드린 점과 잘못된 보도를 낸 것을 사과드리며 앞으로는 정확한 보도를 하기위해 노력하겠습니다.

차세대 인기차트

차세대 소프트중 최강의 자리를 차지하는 것은 어떤 소프트인가? 서로를 라이벌로 인정하고 등장 이후 경쟁을 계속해온 새턴과 플레이스테이션, 그리고 국내 차세대기의 선두주자인 3DO. 과연 최후에 미소짓는 소프트는 어느 기종의 것일까? (본 앙케이트는 챔프 애독자 엽서 [인기게임] 코너를 집계하여 얻은 순위입니다.)

새턴 최강 베스트 5



1 데이토나USA

- 제작사 : 세가
- 발매일 : 4월1일
- 가격 : 6,800엔



2 블루시드

- 제작사 : 세가
- 발매일 : 6월 23일
- 가격 : 5,800엔



3 버철 화이터

- 제작사 : 세가
- 발매일 : 새턴과 동시발매
- 가격 : 5,800엔



4 팬저 드래군

- 제작사 : 세가
- 발매일 : 3월 10일
- 가격 : 5,800엔



5 아스탈

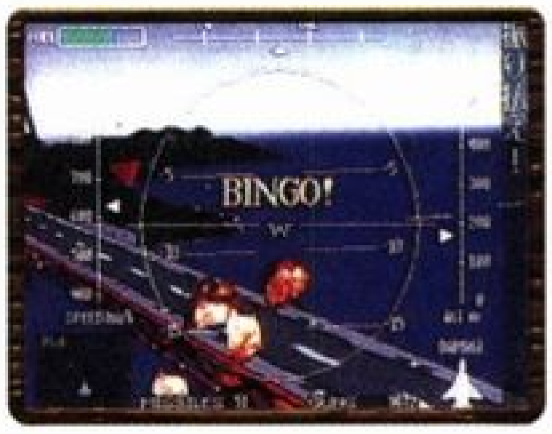
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 4월 25일
- 가격 : 5,800엔

플레이 스테이션 최강 베스트 5



1 철권

- 제작사 : 남코
- 발매일 : 3월 31일
- 가격 : 5,800엔



2 에이스 컴배트

- 제작사 : 남코
- 발매일 : 6월 30일
- 가격 : 5,800엔



3 보마헌터 라임

- 제작사 : 아스믹
- 발매일 : 94년 12월 22일
- 가격 : 5,800엔



4 릿지 레이서

- 제작사 : 남코
- 발매일 : PS와 동시 발매
- 가격 : 5,800엔



5 점핑 플래쉬

- 제작사 : 소니 엔터테인먼트
- 발매일 : 4월 28일
- 가격 : 5,800엔

차세대 올스타 베스트 10

1. 철권 PS	6. 블루시드 SS
2. 에이스 컴배트 PS	7. 템포 32X
3. 데이토나USA SS	8. 배틀 히트 PC-FX
4. D의 식탁 3DO	9. 촙업II FX PC-FX
5. 보마헌터 라임 PS	10. 카오틱스 32X

총평

이번달에는 플레이 스테이션의 소프트들이 강세를 보였다. 특히 완전이식을 초월한 철권과 실제 전투기를 조종하는 듯한 느낌을 주는 에이스 컴배트 양 소프트에 의해서 당분간 올스타전에서는 플레이 스테이션이 강자로 남을 것같다. 반면에 새턴은 2위 그룹을 형성하였고 PC-FX는 하위 그룹을 형성하였다. 가장 눈에 띄는 것은 3DO의 D의 식탁. 단신으로 당당 4위에 올라 있다.

긴급속보 1

텍스처 매핑으로 재무장한

버철 화이터 REMIX

세가 새턴 100만대 돌파에 발맞추어 캠페인 기간에 새턴에 포함되어 비매품으로 등장하는 「버철 화이터 리믹스」. 그 리믹스가 7월 14일 판매용으로 등장한다. 버철 화이터가 등장한 지 1년반. 새롭게 재탄생한 그들의 모습을 추적해 보자!!



장 르	격투 액션
제작사	세가 발매일
발매일	7월 14일
가 격	3,400엔



격투 액션 게임의 혁명군이 새롭게 탄생!

지난 94년 11월에 새턴의 발매와 동시에 발매되었던 격투 액션 게임 「버철 화이터」. 아케이드용과 다름없이 우리들에게 감동을 주었던 그 게임이 더욱 파워 업하여 발매된다. 정식 명칭은 「버철 화이터 리믹스」. 이 리믹스 최대의 특징은 모든 캐릭터와 배경에 텍스처 매핑이 입혀져 보다 리얼하게 되었다는 점이다. 게임 신을 새롭게 일신한 이 걸작을 신선한 기분으로 즐길 수 있게 되었다.

이렇게 아름다워졌다



폴리곤의 딱딱한 캐릭터들이 보다 생동감 넘치는 인간답게 변했다. 「1」의 사진과 비교해보자.

얼굴도 아름답게



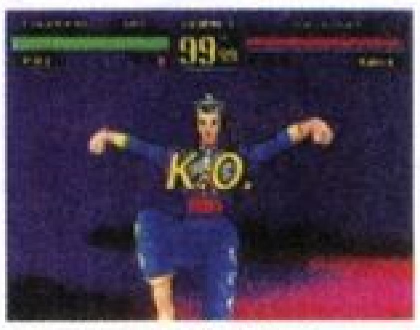
캐릭터 선택화면도 변하였다. 아래의 일러스트는 「1」와 똑같은 것이다

새롭게 태어난 8인의 전사들



보다 강력해진 8인의 화이터들!

그래픽은 리얼하게 되었지만 유감스럽게도 새로운 기술은 추가되지 않았다. 그러나 이 새로워진 캐릭터들이 펼쳐 보이는 기술은 「II」와 비슷하다고 말해도 과언이 아니다. 또한 화면을 보면 느끼겠지만 캐릭터들이 좀더 커져 있는 것을 알 수 있을 것이다. 이것도 신선한 기분을 만드는 요인중에 한가지. 처음 플레이를 해보면 아케이드용을 능가하는 감각을 느낄 것이다.



화려해진 파이의 승리 포즈. 과연 인기 캐릭터다



라우 호연권

가정을 버리고 권법에 자신의 생을 바쳐 전설의 호연권을 마스터한 라우. 파이와 마찬가지로 도복의 무늬가 화려해졌다고 생각하는 사람도 많을 것이다. 극악한 전법으로 싸우는 라우에게 이러한 냉철비정한 표정은 잘 어울린다.



목을 붙잡고 점프하여 상대의 후두부를 바닥에 찍는다



카게 은엽류유술

어머니를 죽이고 고향을 불태운 비밀의 조직을 뒤쫓는 카게. 굳은 결의를 말해주는듯한 강인한 눈이 상당히 인상적이다. 또한 몸을 감싸고 있는 닌자복에도 주목하자. 가슴부터 보이는 쇠사슬이 무엇인가를 느끼게 한다.



상대를 하늘 높이 차올리는 기술. 상대를 뒤쫓아 링아웃을 시킬 수도 있다



아키라 팔극권

중국에서 발달한 팔극문을 마스터하고 더욱 개량하여 최강무적의 권사로 올라선 아키라. 내면에 담긴 뜨거운 혼을 충분히 느낄 수 있는 주인공다운 얼굴이 되었다. 섬세하게 그려진 도복에도 주목하자.



아키라의 필살기인 철산고. 힘껏 파고들어가 어깨와 등으로 상대를 날려 버린다

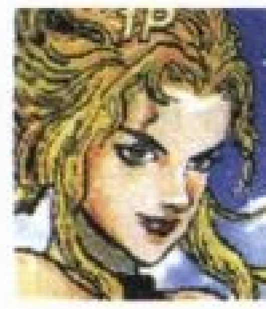


울프 프로레슬링

캐나디언 록키의 대자연 속에서 성장한 울프. 파워와 스피드감을 느낄 수 있는 무리없는 육체를 보면 순식간에 아메리카 프로레슬링계를 제압한 사실을 이해할 수 있을 것이다. 강력하고 야성미 넘치는 얼굴도 울프의 이미지 그대로 이다.



양발을 붙잡고 회전하여 생기는 원심력으로 상대를 날려버리는 기술. 상당히 강력하다

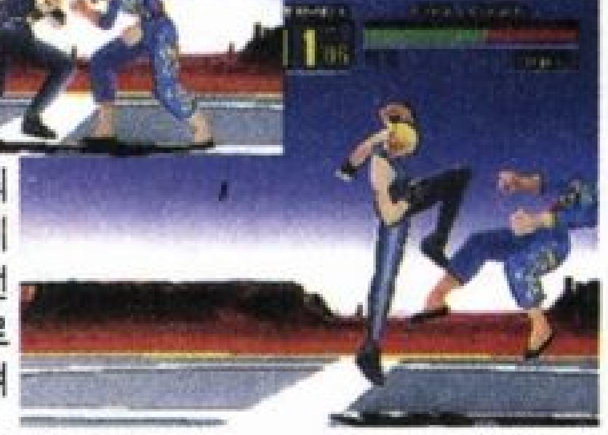


사라 절권도

비밀의 조직에게 납치되어 마인드 콘트롤되고 있는 사라. 그녀만의 특징이랄 수 있는 날카로운 기술과 전광석화같은 스피드는 아름다운 몸매와 시원스런 팔다리에 있다고 할 수 있다. 더우기 굉장한 미인이다.



⬆사라 고유의 강력한 컴비네이션 기술. 우선 팔꿈치 치기로 상대를 흐트려 놓은 후에…



⬆곧이어 무릎치기로 들어간다. 이것만으로 승리할 수 있다는 소문이 있을 정도로 강력한 기술이다



파이 연청권

라우의 딸로 태어나 어렸을 적부터 권법의 영재 교육을 받아온 파이. 도복에 그려진 화려한 무늬에서 텍스쳐 매핑의 위력은 재확인되고 있다. 얼굴도 차밍하면서 강인한 인상을 주고 있다.



이것은 천지두락. 상대의 머리를 끌어잡고 그대로 뒤로 쓰러져 상대의 머리를 바닥에 찍는다



제프리 판크라치온

어부의 집에서 태어나 판크라치온을 독학으로 마스터한 제프리. 근육질의 육체에서 만들어지는 기술에서 전혀 느끼지 못했던 파워를 느낄 수 있을 것이다. 엄격함속에서도 부드러움을 가진 얼굴은 완벽한 바다 사나이의 얼굴이다.

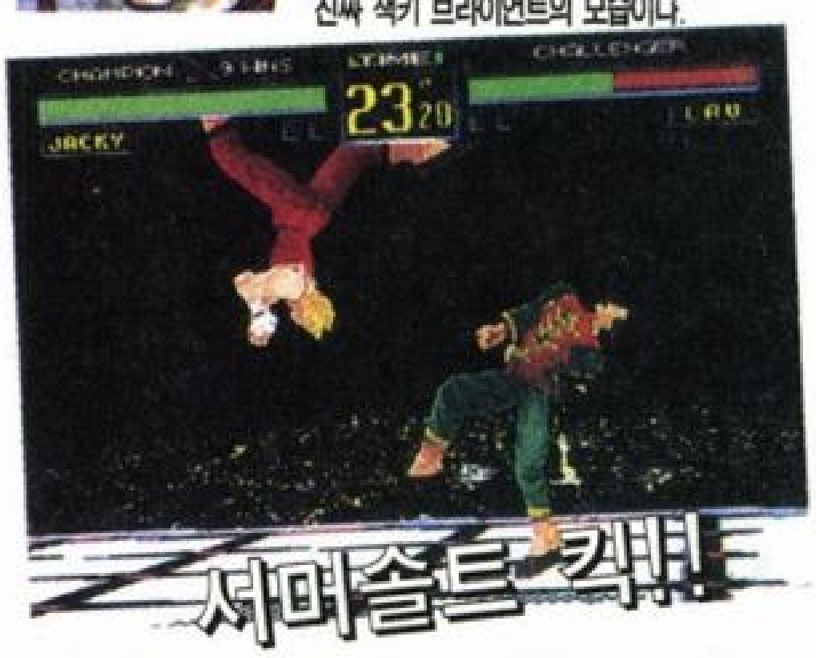


'워~'라는 목소리와 함께 상대를 전방에서 붙잡아 그대로 바닥에 찍어버리는 강렬한 기술. 과연 괴력의 사나이



잭키 절권도

동생 사라를 구하기 위해서 비밀의 조직에게 싸움을 도전한 잭키. 이 균형잡힌 육체는 잭키의 기본능력이 높다는 것을 대변하고 있다. 그리고 화려한 금발에 용맹스러운 표정이야말로 진짜 잭키 브라이언트의 모습이다.



브라이언트 자매만이 사용하는 화려한 기술. 후방으로 점프하여 상대에게 칼날같은 발차기를 날린다. 빈틈도 없고 데미지도 크기 때문에 자주 사용하자

긴급속보 2

입체모델과 게임이 합체한 격투 액션 등장!

젝시드(가칭)

플레이 스테이션에 접속하는 로보트 특성에 의해, 게임 캐릭터의 성능이 좌우된다는 완전히 새로운 시스템의 대전 액션이 등장한다.

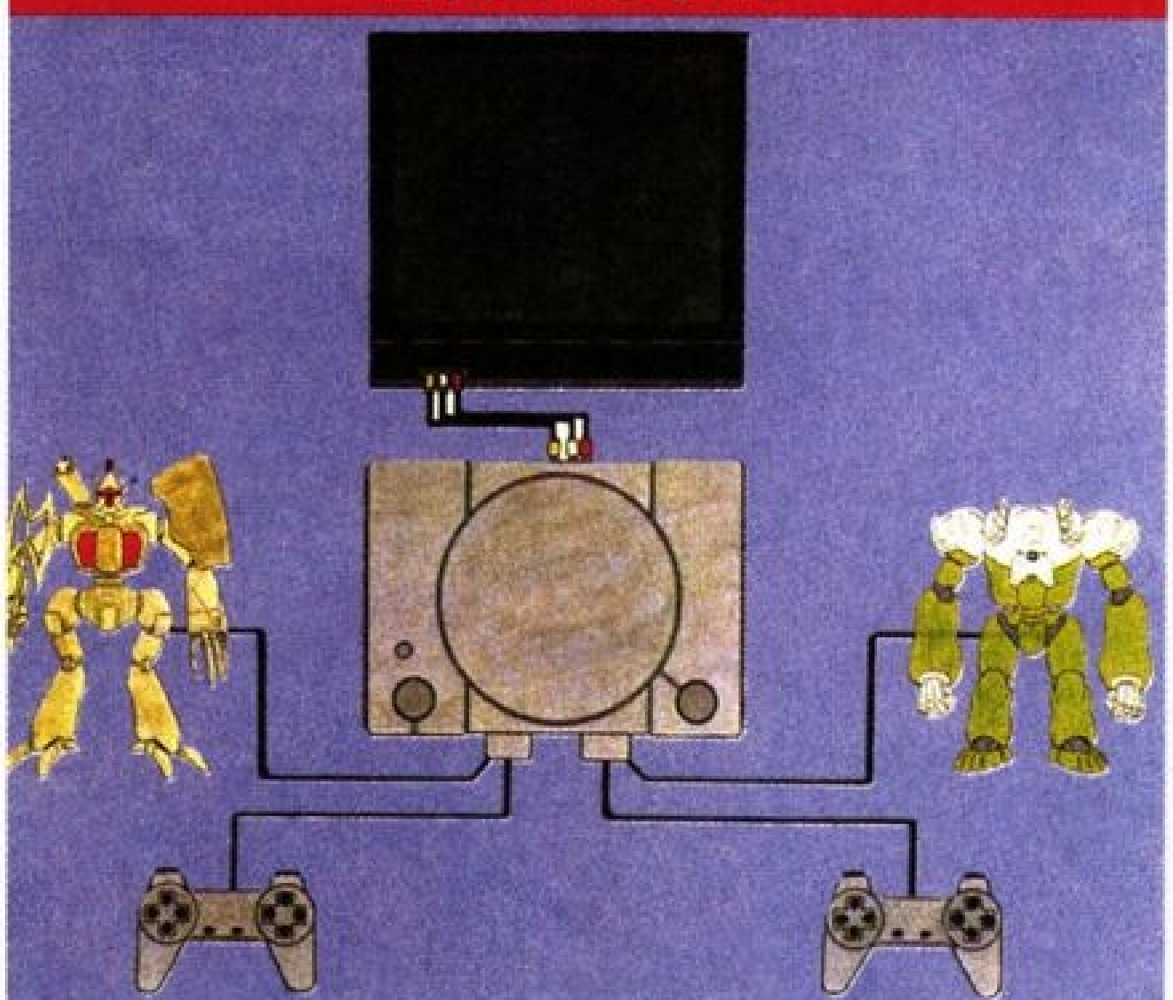


장 르	격투 액션
제작사	반다이
발매일	미정
가 격	미정

캐릭터의 성능이 변화한다

이 게임 자체는 그다지 독특한 점이 없는 폴리곤 액션 게임이다. 하지만 이 게임이 다른 대전 액션과 다르게 되어 있는 것은 캐릭터의 설정이 입체 모델과 연관되어 있다는 것이다. 즉, 본체에 접속하는 입체 모델의 조합을 다르게 변형하면 화면내의 캐릭터도 그 특성이 변한다는 이야기이다. 각 캐릭터의 성능 데이터는 전장 약 15센티의 입체 모델 CPU에 포함되어 플레이 스테이션에 접속하면 화면에 로보트가 표시되도록 되어 있다.

모델의 접속 예



접속은 로보트의 접속단자를 메모리 카드 삽입구에 끼우는 것으로 OK. 로보트에 내장되어 있는 데이터를 읽어 화면상의 로보트를 반응시킨다

접속한 로보트에 의해 성능이 변화

플레이 스테이션에 접속하는 로보트는 동체에서 각각 팔, 다리, 하반신의 파트를 해제해 다른 로보트에 조합할 수 있도록 되어 있다. 물론 파트를 교환하는 방법에 의해 게임 캐릭터의 파트도 변하므로 자신이 사용하는 캐릭터의 성능을 자신의 손으로 변화할 수 있는 것이다.

4개 로보트의 기본 형태



로보트의 본래 모습은 이정도지만…

파트의 조합을 바꾼 상태



다른 로보트와 파트를 교환하므로서 성능도 변화한다

4개 로보트 대공개!

플레이스테이션에 접속하는 로보트는 우선 4개 타입이 예정되어 있다. 이것은 CD-ROM에 동봉되어 처음부터 세트로 판매될 것으로 보인다. 하나하나 일일히 살 필요가 없으므로 바로 파트를 변형시켜 즐길 수 있는 것이다. 로보트의 디자인은 요꼬야마 씨가 담당했으며 입체 모델은 요꼬야마 씨의 디자인을

젝시드의 세계를 살펴보자!

21세기초, 지구에 날아온 운석군에 의해 인류는 침묵의 시대를 맞이한다. 그러나 그 운석에 신의 너지 '프라즈마 트라이트'가 포함되어 있는 것으로 판명, 채취용으로서 젝시드가 개발된다. 그후 프라즈마 트라이트를 놓고 전쟁이 발발하게 되고 젝시드는 병기로 진화하게 된다.



에너지 채취용 기계에서 전투병기로 진화

가능한 한 높은 완성도로 충실히 재현한 것이다. 로보트의 외관은 그 캐릭터의 전투성을 나타내기도 하므로 사용할 로보트를 외견상으로 채택해도 상관없을 것이다.

젝시드 타입 1

북극권의 툰드라 지대에서 광산 작업용으로 개발된 파워 중시형의 젝시드. 단단한 암석에서 프라즈마 트라이트를 채취하기 위해 두개의 암을 강화시켰다. 파괴력을 중점적으로 높이려는 설계에 의해 강화된 암펀처의 일격은 다른 유니트와 비교하여 압도적으로 공격력이 높다. 기갑도 4개중 가장 강력하고 조종도 쉽게 평가되고 있는 기체. 반면 에너지 소비량이 많아서 복잡한 동작에 부적합하다는 의견도 있다.



단단해 보이는 기갑과 강력해 보이는 암펀치가 인상적인 젝시드. 파워 타입의 캐릭터?

젝시드 타입 2

구세계에서는 정점에 군림했다고 하는 국가의 중서부에 펼쳐진 계곡지대에서 발달한 젝시드. 이 지역에서는 단층절벽에 프라즈마 트라이트가 많이 포함되어 있어서 젝시드도 수직이동에 중점을 둔 설계로 되어 있다. 새처럼 생긴 하반신으로 높은 점프력을 자랑한다. 전투에 있어서는 뛰어난 운동성능을 살려 상대를 유린하는 전법이 기본. 단, 기동성을 중시했기 때문에 기갑이 약해 정면에서 공격을 받을 경우 타캐릭터에 비해 불리하다.



기갑은 약해 보이지만 날씬한 몸체로 기동력이 높아 보이는 젝시드. 경쾌한 움직임이 기대되는 캐릭터다

젝시드 타입 3

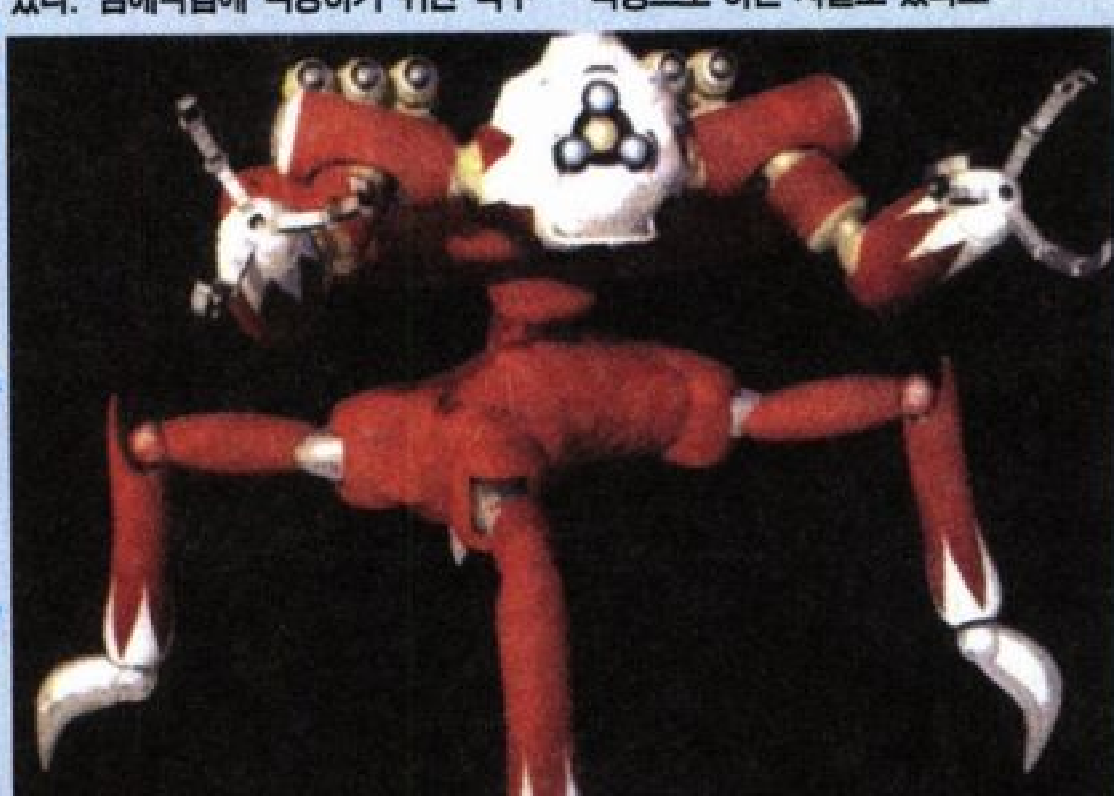
구유럽 중부의 기술자들이 개발한 고기동형의 젝시드. 지하 수미터 깊이에 매장된 프라즈마 트라이트를 효율적으로 채취하기 위해 호버 추진 시스템을 채용. 일격이탈 전법을 자랑하는 호화스런 외견은 고대기사를 연상시킨다. 중기갑과 높은 기동성을 양립시킨 우수한 기체지만 보통 공중에 떠 있기 때문에 자세가 흐트러지기 쉽고 조종이 까다롭기 때문에 숙련 파이로트가 필요하다는 약점이 있다.



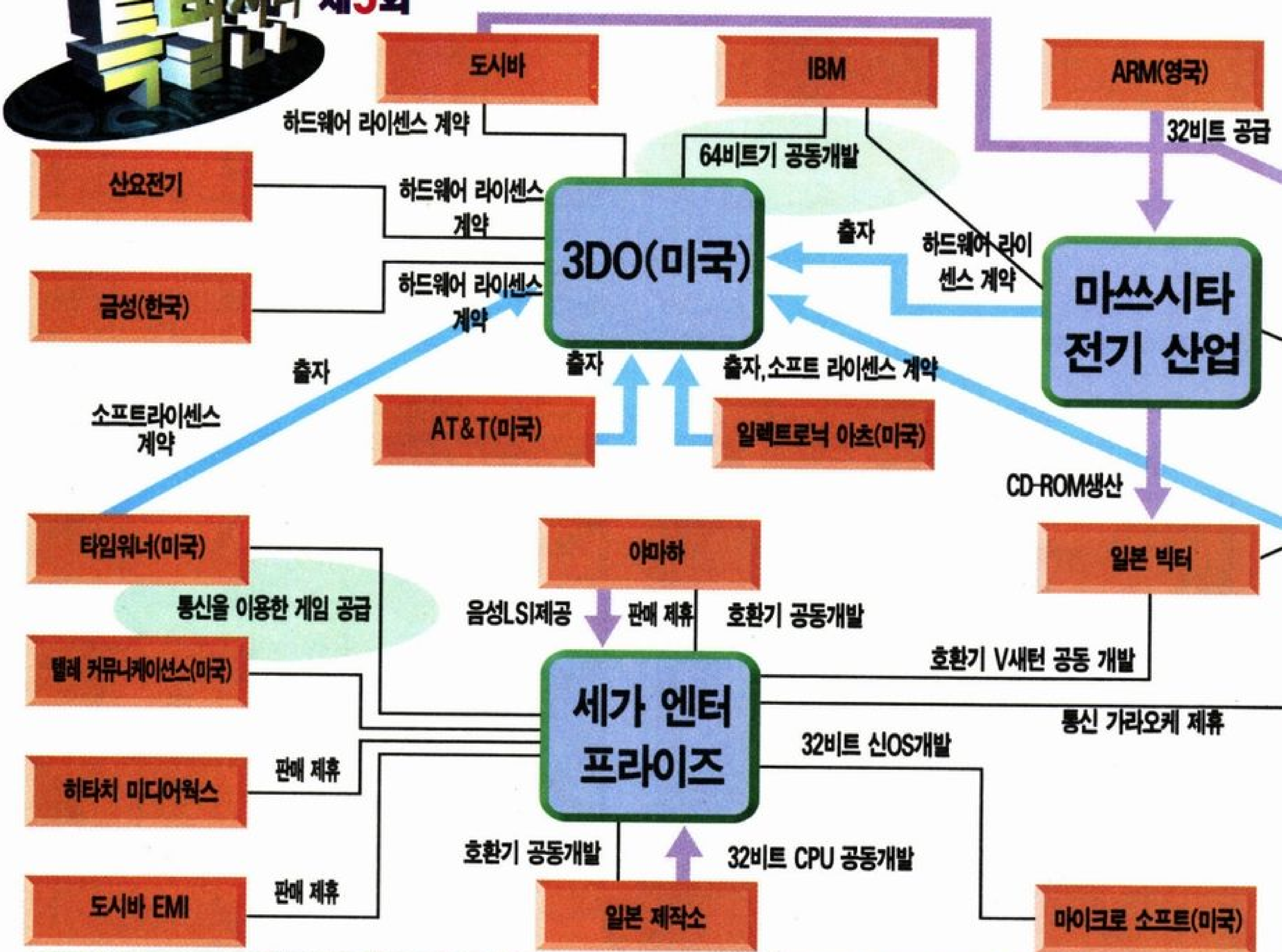
보기에는 중기갑이지만 호버이기 때문에 기동력도 높다. 다리가 없기 때문에 킥은 안되나?

젝시드 타입 4

구아시아의 해안지역에서 개발되어 널리 사용되고 있는 젝시드. 해안에서의 프라즈마 트라이트 채취를 목적으로 개발되었기 때문에 지면상태가 양호하지 못한 곳에서도 자유롭게 이동할 수 있도록 게를 닮은 형태를 하고 있다. 심해작업에 적응하기 위한 특수 내압 구조는 중기갑에 뒤지지 않을 정도의 높은 방어력을 자랑한다. 자세가 안정되어 있기 때문에 불리한 상황으로 몰릴 가능성도 별로 없다. 공격력은 높지도 낮지도 않지만 숙련 파이로트 중에는 많은 다리를 활용한 전법을 특징으로 하는 자들도 있다고…



4개의 다리가 게를 연상시킨다. 기갑은 별로 강하지 않지만 족특한 움직임과 전법을 즐겨볼 만한 캐릭터



업종과 국경을 초월한 동맹과 위험의 상관관계

개인전→단체전으로 돌입

위의 상관 관계도는 많은 사실을 말해주고 있다. TV게임 시장을 둘러싼 기업간의 전쟁은 이미 개인기를 겨루는 각계전의 시대를 마감하고 팀을 이뤄 싸우는 「단체전」의 시대에 돌입한 것이다.

[소프트 웨어]

가전이나 컴퓨터 업계와는 달리 게임기 메이커들은 그저 하드웨어만 파는 것으로는 이익을 얻을 수 없다. 즉, 하드웨어 메이커들은 '소프트웨어 겸업'을 병행하지 않으면 안되는 것이다.

이전부터 미국의 아타리나 일본의 닌텐도도 하드웨어뿐만 아니라 소프트도 함께 개발해 왔으며 그 소프트들에 의해 하드웨어도 판매상승 효과를 거뒀다.

따라서 하드웨어만을 제작하는 메이커들은 소프트 메이커들과 손을 잡는 방법을 택하게 된 것이다. 그 좋은 예가 바로 NEC-HE이다. NEC는 허드슨과 제휴하여 PC엔진을 개발한 이후 계속해서 소프트를 발매하여 많은 인기를 모아 붐을 일으켰다. 현재 마쓰시타 전기와 일렉트로닉 아츠가 바로 이런 관계에 해당한다고 할 수 있다.

[반도체]

반도체 기술의 향상도 기업들간의 합병에 박차를 가하는 요소가 되어 게임기에 탑재하는 CPU도 점차로 고성능 스펙을 요구하게 됐다.

즉, CPU의 기능을 향상시키기 위해서 각 하드웨어 메이커들은 시중에 나와 있는 것으로는 불가능했기 때문에 각 하드웨어 메이커들은 전용 커스텀 칩을 개발해야 했다. 여기서 게임기 메이커들은 단순히 부품 제공자(서브 플레이어)가 아닌 공동 개발자(파트너)로서 반도체 메이커와 제휴하게 됐다.

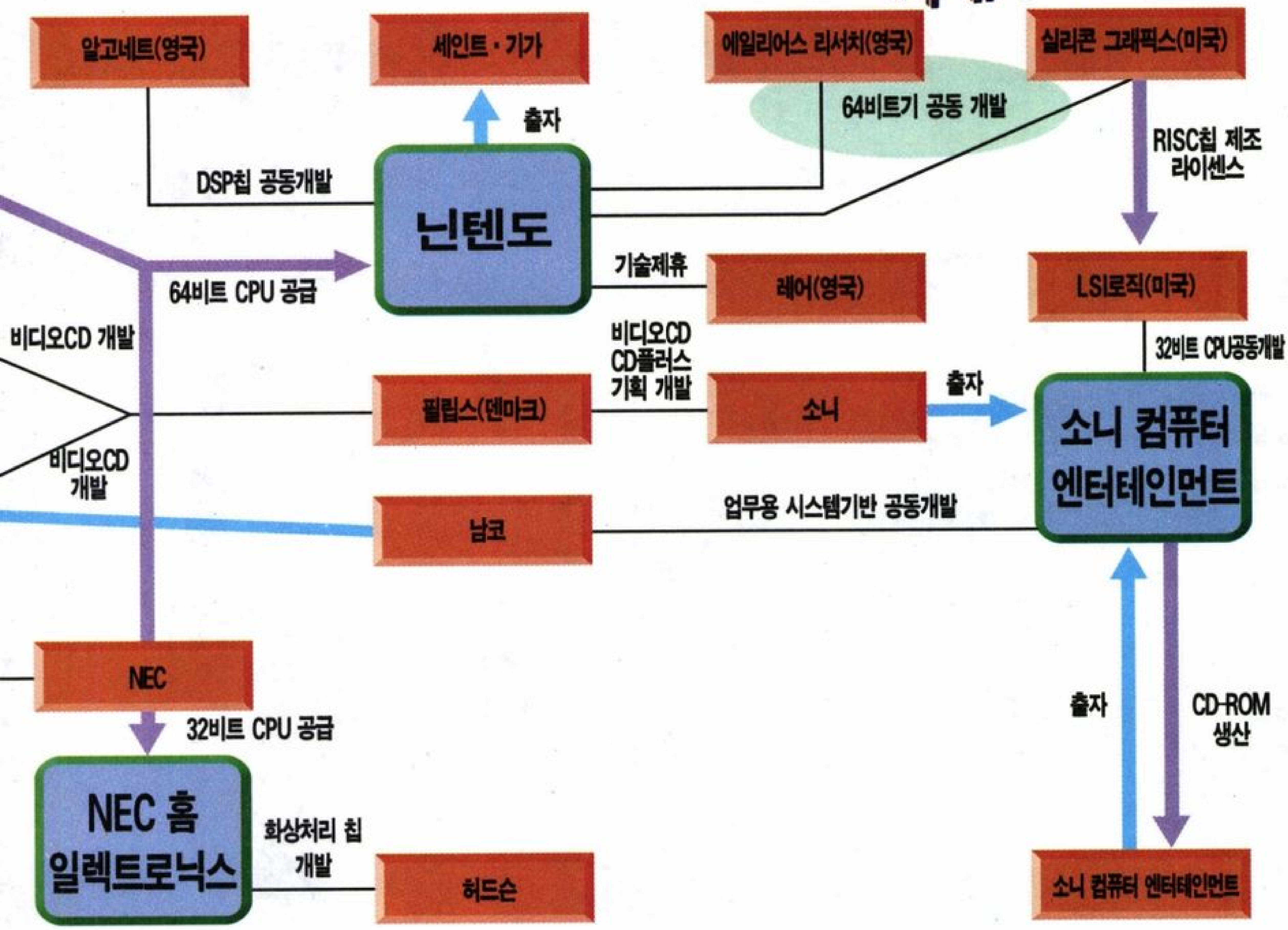
비단 CPU뿐만 아니다. 차세대기라고 불리우는 모든 기기들은 상당한 능력을 지닌 화상처리와 음성제어 칩도 별도로 탑재하지 않으면 안된다. 닌텐도와 미국 실리콘 그래픽스(영상), 세가와 야마하(음성)등이 바로 이런 예라 할 수 있다.

[네트워크]

미래의 멀티미디어 단말기의 역할을 담당하게 될 게임기는 통신 네트계 기업과도 제휴하게 됐다. 그럼에도 불구하고 이 분야는 어떤 종류의 전신설비가 보급될 것인지 예측할 수 없기 때문에 하드웨어 메이커들이 목을 쭉 빼고 기다리고 있는 실정이다. 디지털 전화회선, 위성방송, CATV가 게임업계와는 필연적인 동료 관계를 형성하게 되는 것이다.

[유통]

훨씬 이전부터 유통면에서는 많은 메이커들이 기업과 연계를 이뤄왔다. 마쓰시타와 소니는 그룹내의 계열 기업들이 집결하여 게임기의 판매를 뒷받침해 주었다. 또한 세가와 히타치, 세가와 도시바 EMI와 같이



혼자서는 할 수 없다!

이렇듯 현재 게임업계에서는 아무리 실적이 좋은 기업이라 할지라도, 엄청난 자본력을 지닌 기업이라 할지라도 단일 회사의 힘으로는 아무 것도 할 수 없는 실정이다.

각각의 전문가들이 모인 집단이라 하더라도 하나가 되어 움직이지 않으면 게임 비즈니스에서는 살아남을 수 없는 것이다.

광고에서 떠들어 대는 '게임기 메이커'는 이미 제작사가 아닌 '전략의 의지 결정을 하는 발표대' 정도인 것이 최근의 실정이다. 그들이 담당하는 최대의 일은 어떤 것을 만드는 것이 아니라, 업종과 국경을 초월한 이해를 조정하고 그들을 대신하여 최대한으로 위험을 막아주며 그 위험을 감당하는 것이다.

게임에서 끝나지 않는다!

최근 TV게임기 소프트중에는 '비게임 소프트'가 눈에 띈다. 성인용, 교육용, 점을 보는 소프트, 퍼즐 등이 바로 그것들이다. 비게임 소프트의 등장은 이번이 처음이 아니다. 패미컴이 등장한 직후에도 게임 이외의 소프트가 출하됐다.

패미컴으로 프로그램을 쓰기 위한 「패밀리 BASIC」이외에도 패미컴을 교육면에서도 활용하기 위해 시도했던 적이 있었다. 이 시기를 게임 소프트 변천사의 '제 1기'라고 해 보자.

전에 나온 「패밀리 BASIC」, 「동키콩의 산수놀이」, 반다이의 헬스 소프트 등이 끊임없이 발매되었던 시기이다.



「X-JAPAN」/세가 새턴용 소프트/발매원:세가 엔터프라이제스/라이브 영상에 어드벤처 게임의 요소를 삽입. 세가의 '뮤직 엔터테인먼트'소프트 제 1탄



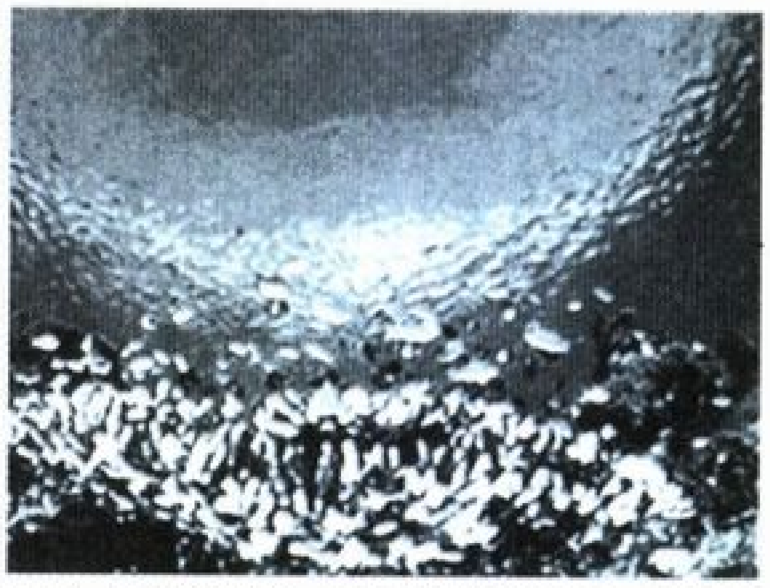
당시 일본에서는 아직 컴퓨터가 어려운 기계이며 웬지 어려움을 느꼈고 워드 프로세서를 두드리고 있는 사람을 존경어린 눈으로 바라보던 시절이었다. 이런 시절에 패미컴이 출하되어 '이것은 컴퓨터다!' 라고 해도 그 누구도 믿지 않았다. 따라서 단순한 게임기가 아닌 '학습에도 사용된다' 라는 것을 알리기 위해 비게임 소프트를 발매한 것이다. 이것이 바로 제 1기 비게임 소프트의 등장 배경이다.

그러나 이런 비게임 소프트는 1987년경부터 그 모습을 감춰버렸다. 이유는 '전혀 팔리지 않는다' 라는 것이지만 닌텐도의 야마우치 사장의 '놀이가 되지 않으면 팔리지 않는다' 라는 한마디의 말이 영향력을 발휘했기 때문이다. 닌텐도 사장의 이 한마디는 어느새 게임업계의 '금과옥조' 가 됐다. 이것으로 교육 소프트는 완전히 사라졌고 결국 '마리오는 팔려도 교육용은 팔리지 않는다' 라고 하는 말이 도매상은 물론 소비자들에게도 인식되어 '패미컴=게임기' 라는 공식을 탄생시켰다. 이처럼 완전히 구분이 지어진 시기가 바로 제 2기였다.

차세대 게임기의 탄생으로 제 3기에 돌입했다. 제 3기의 특징은 게임기 그 자체가 단순한 놀이 수단이 아니라 '멀티미디어기' 로서 주목받고 있다. 그렇기 때문에 장르상으로는 제 1기와 같은 비게임 소프트라 하더라도 내용은 전혀 달랐다.

책을 읽는 것, 만화를 보는 것, 수학 문제를 푸는 것, 음악을 듣는 것, 자신의 미래를 점쳐보는 것….등 비게임적인 행위를 엔터테인먼트로 변화시키려는 제작자의 의도가 명확하게 드러나 있다. 이것이 멀티미디어기의 등장으로 전자 출판이나 디지털 코믹, CD ROM, 포토CD 등 다양한 미디어를 사용해서 표현할 수 있게 됐다.

제 1기의 '게임기지만 공부도 할 수 있다' 에서 '공부도 놀이처럼 재미있게' 라고 하는 멀티미디어 시대의 엔터테인먼트 소프트 시대로 전진했다.



「마린 투어」/3DO용 소프트/발매원:오피스 크리에이트 바다속의 다양한 생물들을 살펴볼 수 있는 데이터베이스



「잠이 오지 않는 밤을 위한 이야기」/3DO용 소프트/발매원:어뮤즈 스토리를 풀어 나가면서 영어와 음악을 공부하는 정보 교육 소프트

멀티미디어시대를 대비한다!

최근 TV 게임기를 단말기로 사용하는 네트워크 구상이 호응을 얻고 있다. 그러나 이러한 시도가 이루어지기 시작한 것은 바로 패미컴의 여명기부터이다. 최초로 발표된 것은 패미컴이 발매된지 3년 6개월정도가 지난 1986년 2월에 닌텐도가 판매한 디스크 시스템이다.

디스크 시스템은 플로피 디스켓을 이용해 게임 공급을 가능케 하는 것으로 게임 소프트의 가격이 낮아지고 롬 카트리지가 아닌 간단한 플로피 디스켓으로 전환된다는 특징이 있지만 최대의 특징이라고 한다면 바로 뉴미디어의 통신 단말기로 변신한다는 것이라 할 수 있다. 그러나 이 계획은 어이없이 좌절되고 말았다. 디스크 시스템으로 벌어들이는 이익의 폭이 매우 적었기 때문에 서드파티와 유통업자 쌍방이 모두 손을 떼게 됐다.

그 이후에도 패미컴을 통신 단말기로 사용하려는 시도는 증권회사의 '패미컴 트레이딩'이나 은행의 '자동조회 통지 시스템' 등 각 업계에서 행해졌다. 즉, 전세대수의 반이상이 보유하고 있는 패미컴의 보급대수가 바로 최대의 매력이었던 것이다.

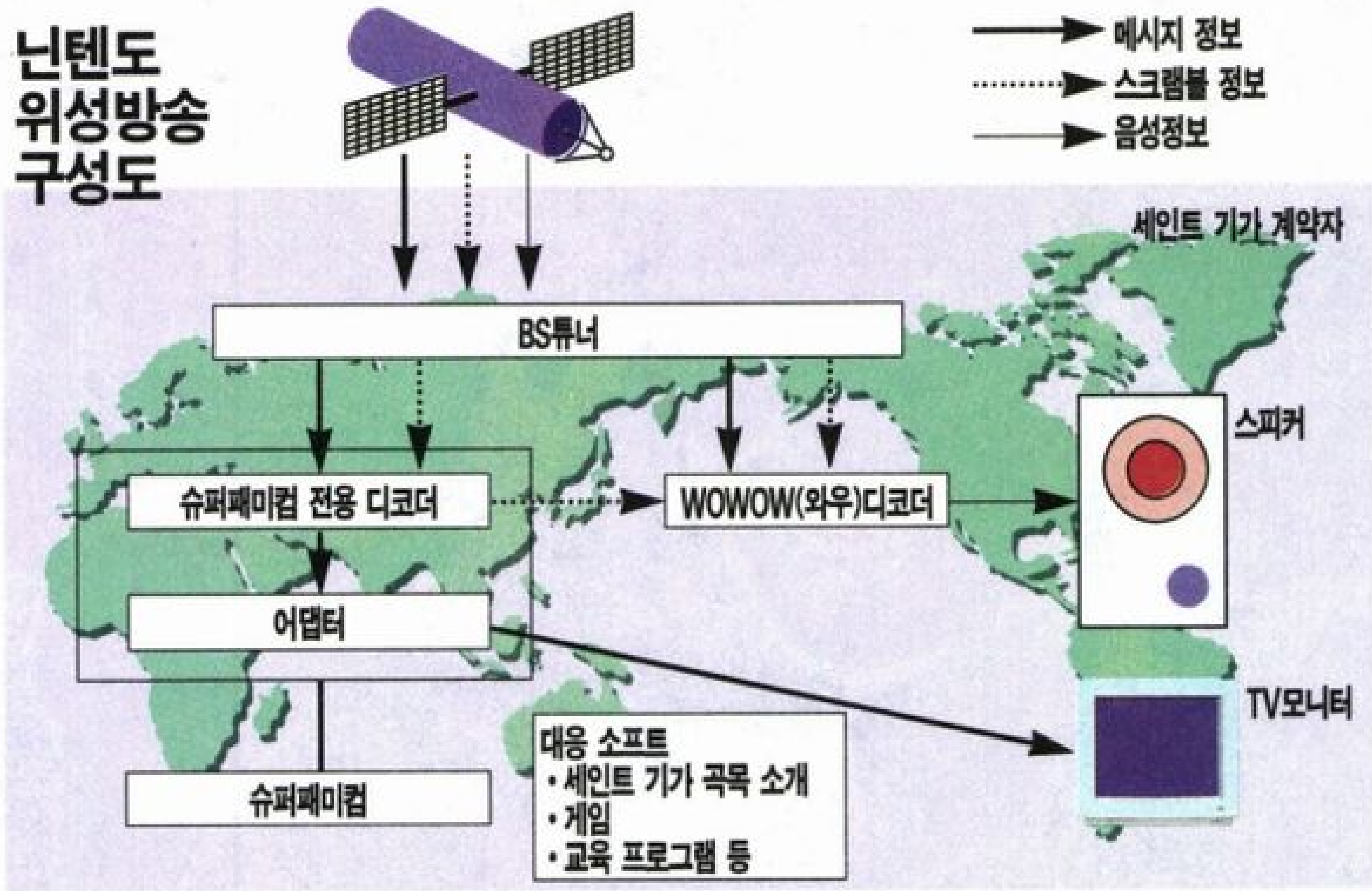
그 외에 닌텐도가 자체적으로 완구 유통업자들을 위해 게임 소프트의 평가 정보를 제공하는 패미컴 네트워크, '슈퍼 마리오 클럽'을 조직하거나 세가의 전화 회선을 사용한 통신 서비스, '세가 게임도서관', NEC HE의 퍼스컴 통신 네트워크를 사용한 'PC 엔진 클럽' 등이 그 명맥을 유지하고 있었다.

이처럼 TV게임기를 통신 네트워크의 가정용 단말기로 이용하려는 구상은 오래전부터 계획됐던 것이다.

단지 그 당시에는 문자 그대로의 '통신 단말기'만을 생각한 나머지 미래를 위한 구상은 없었던 것이다. 따라서 닌텐도의 디스크 시스템은 완구유통 업자들의 반발을 불러일으켜 순식간에 그 모습을 감춰버렸는데 현실적으로도 전화요금이 비싸고 게임 통신에 적합하지 않다는 등의 여러가지 사정이 그 원인으로 지적된다.

이번에 닌텐도와 세가가 발표한 네트워크 구상은 미리 통신 수단을 확보했다는 점에서 큰 차이가 있다고 할 수 있다. 따라서 완구유통에 대한 배려와 유저의 전화요금에 대한 부담을 걱정할 필요가 없는 것이다.

이런 의미에서 양사의 네트워크 구상은 본격적인 멀티미디어 시대를 겨냥한 미래의 실험이며 일본은 물론 미국 시장을 의식한 것이라고 말할 수 있는데 일본에서는 미래의 이야기로만 들릴 네트워크론도 미국에서는 현실적인 의미로 받아들여지기 때문으로 분석된다.



게임이 하늘에서 내려온다!

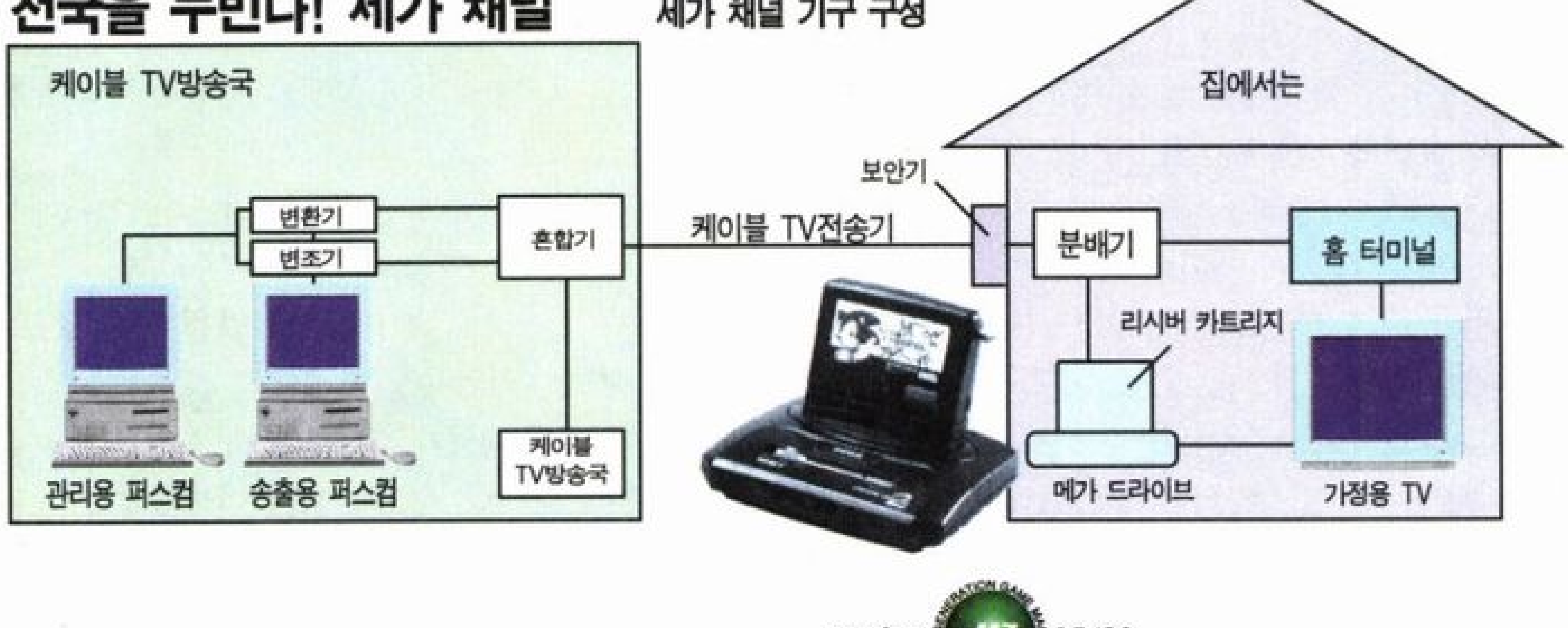
위성방송을 선택한 닌텐도

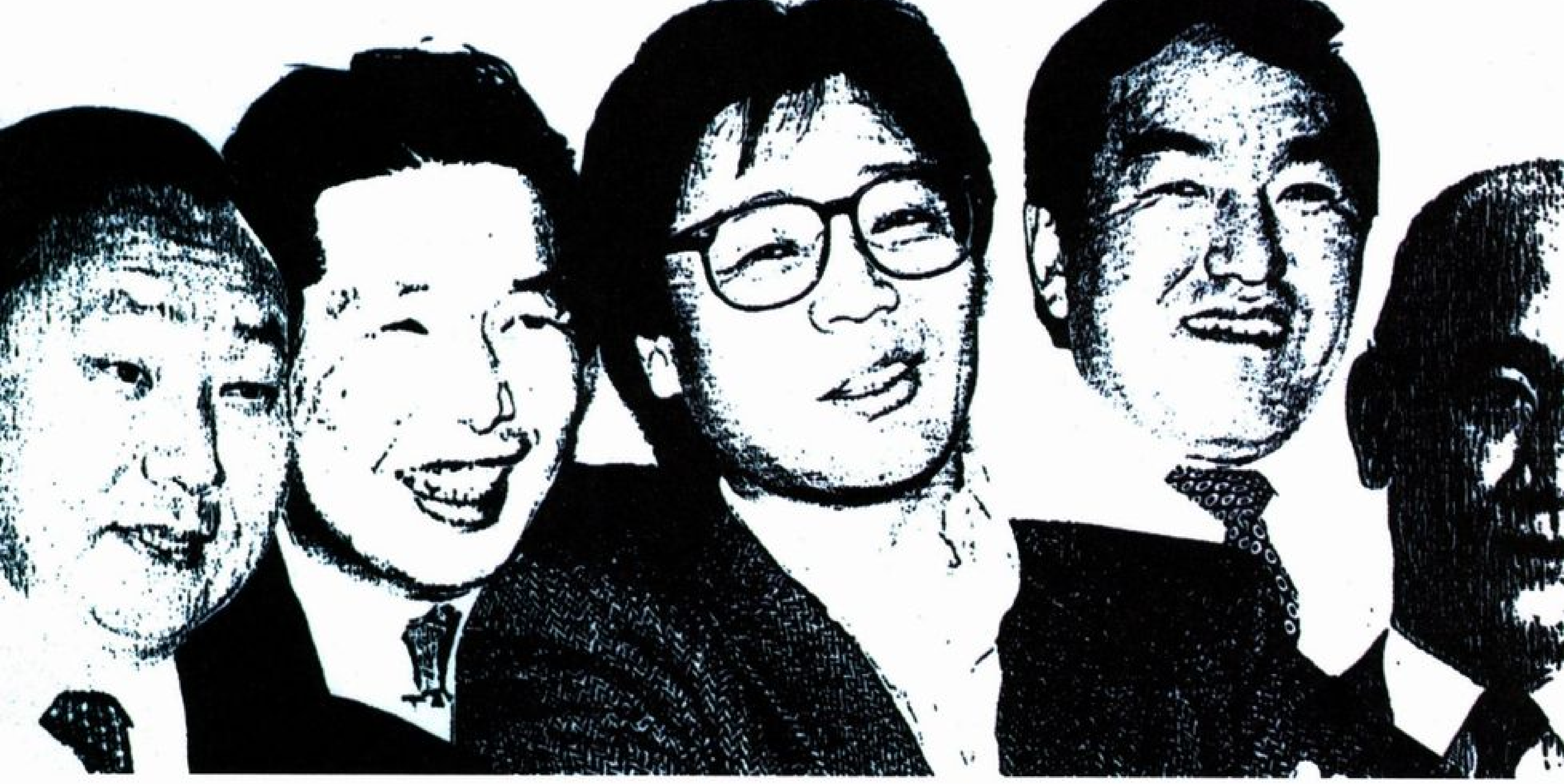
세가가 케이블 TV라면 닌텐도는 게임 공급의 수단으로 위성방송을 선택했다. 93년부터 실시된 위성 디지털 음악방송(세인트 기가)의 경영을 다시 수립할 당시 대주주가 된 닌텐도의 목적은 위성방송을 통한 「슈퍼 패미컴 방송」이었다.

현재 사용되고 있지 않은 위성 중계기를 사용하여 발매되지 않은 게임의 테스트 플레이, 공략 힌트, 추가된 시나리오와 캐릭터 등의 데이터를 송신한다. 수신자는 슈퍼패미컴 외에 어댑터 세트인 '새털라뷰'(닌텐도에서 발매된 것으로 14,000엔이다)와 전용 소프트를 구입해야 한다. 지난 4월 21일부터 방송을 시작한 이 위성방송은 현재 스퀘어, 에닉스 등의 제작사와 합동으로 제작한 다양한 게임 프로그램으로 짜여져 있다.

송신을 이용한 게임 정보 보급에 적극적인 세가는 이를 담당하는 전문 회사, 「세가 디지털 커뮤니케이션즈」를 설립하여 케이블 TV를 통해 메가 드라이브용 게임을 플레이할 수 있는 세가 채널을 도쿄, 고베, 후쿠오카를 시작으로 전국 23개의 케이블 TV방송국에 도입하고 있다. 세가 채널 가입시에 는 전용 카트리

전국을 누빈다! 세가 채널





지 대여 요금과 설치비를 합쳐 11,000엔 정도의 비용이 들어가고 이후에는 매달 1,900~3,200엔 정도(케이블 TV방송국에 따라 다소 차이가 있다)의 수신요금을 지불하면 30타이틀 이상의 게임을 언제든지 즐길 수 있다.

최신 소프트를 발매하기 1개월 전부터 방송을 통해 직접 플레이해 볼 수 있는 등 프로그램의 내용도 다양화됐다.

다양한 멀티미디어 대응

멀티미디어 단말기로도 이용될 것으로 기대되는 차세대기. 세가=케이블 TV, 닌텐도=위성방송 등 각 하드웨어 메이커들은 독자적인 수단을 선택하고 있어 더욱 관심을 집중시키고 있다.

미국의 3DO사는 US웨스트사와 손을 잡고 94년 9월부터 네브라스카주의 1만세대를 대상으로 인터랙티브 TV의 실험을 시작했다. CD ROM드라이브를 떼어내고 모뎀을 장착한 3DO 리얼을 마련하여 비디오 온 디멘더(VOD), 홈 쇼핑, 네트워크를 사용한 게임 등 다양한 용도로의 실험을 적극적으로 실시하고 있다.

케이블 TV의 가입율이 3%에 미치지 못하는 일본에서는 이러한 실험의 계획조차 '미정'이라고 3DO 저팬은 밝히고 있다.

PC98시리즈와의 접속 등 호환성이 높은 것으로 알려진 PC FX는 'TV FAX'의 계획을 발표했다. 이것은 상대가 발송한 팩스를 가정용 모니터상에서 받아본다는 것으로 PC FX를 멀티미디어로 이용한다는 첫 의미를 지닌 것이다. 이것을 이용하려면 별도로 전용 모니터를 구입해야 한다.

모뎀의 발매 시기는 하드웨어의 출하 동향을 검토한 후 결정될 것으로 보이지만 한편으로는 본체의 보급을 위해 빠른 시기에 발매하는 방법도 검토되고 있다.

웃음속의 전쟁

차세대 게임기의 앞날을 점쳐볼 때 가장 많은 관심을 집중시키는 것이 바로 어떤 주자가 1등을 차지할까라는 점이다. 사람들은 무의식중에 차세대 게임기들을 게이트에 들어선 경주마들로 착각하여 어떤 말이 처음으로 골인을 할지 내기를 하게 된다. 즉, 어떤 말이 챔피온 밸트를 차지하게 될지 예상하는 것을 하나의 도박으로 여기고 있다.

이것은 때때로 차세대 게임기의 '전쟁'이라는 거창한 어휘로 표현된다. 그러나 과연 이처럼 치열하고 위험한 모습으로 전개되는 것일까. 현실의 모습은 어떤 양상으로 전개되는 것일까?

실제로 새로운 게임기를 발매한 제작사는 전쟁의 비장하고 침울한 분위기가 아니라 오히려 밝게 웃는 모습을 보이고 있다. 얼굴은 웃고 있지 않아도 마음 속에서는 자신의 일을 즐기고 있는 것이다.

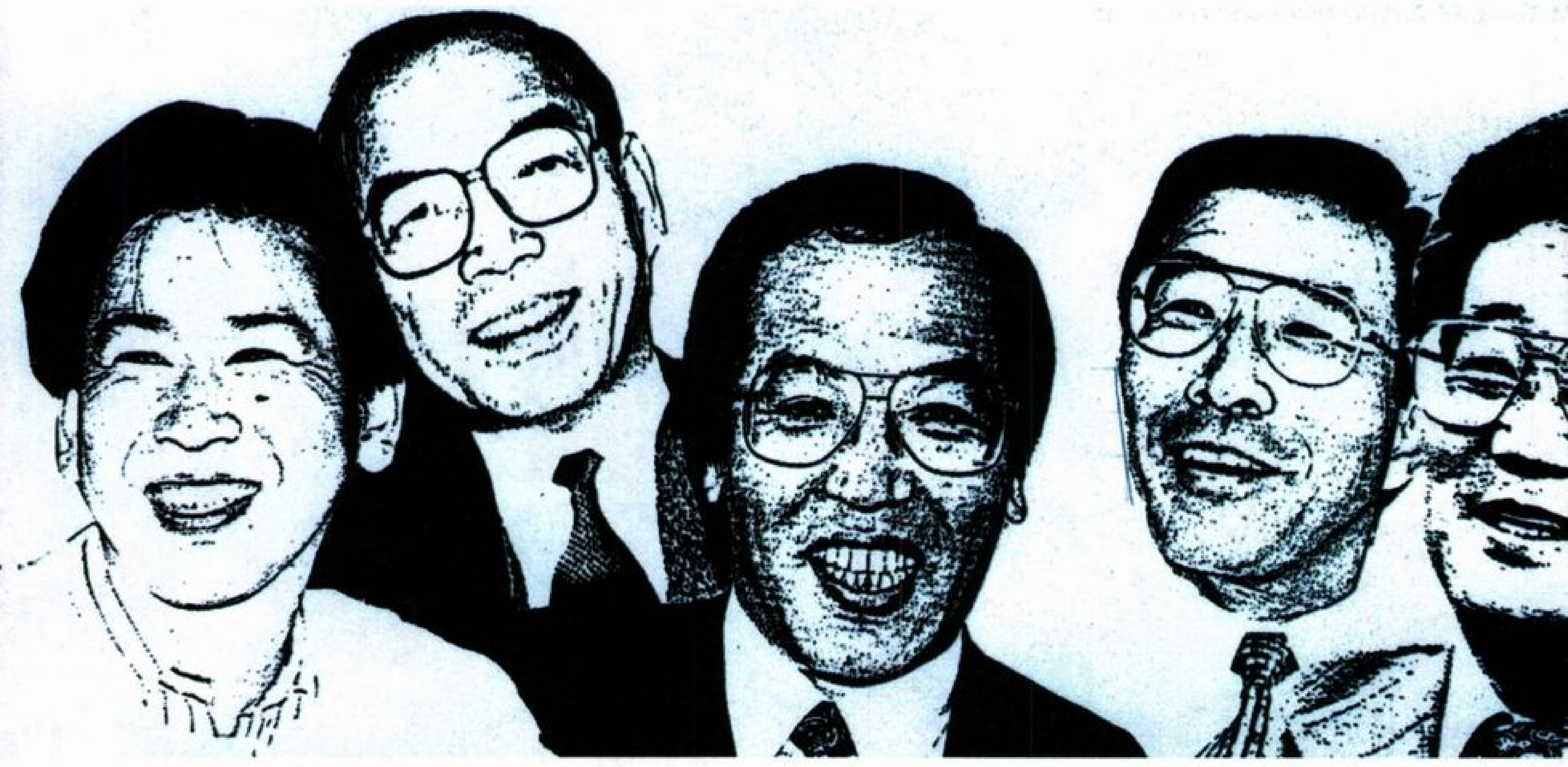
여기에는 '전쟁'이라는 살벌한 요소는 전혀 없으며 공기는 그 어느때보다도 더욱 부드럽다. 과연 그들이 웃을 수 있는 이유는 무엇일까?

먼저 잊어서는 안될 것이 게임기를 제작하고 판매하는 행위는 당사자에게는 상당히 유쾌한 일이라는 것이다. 게임을 가지고 노는 것도 즐겁지만 그것을 직업으로 갖는 것 또한 즐거운 일이다.

'400만엔정도의 워크 스테이션 CG를 4만엔정도의 게임기로 재현한다는 사실 자체가 바로 굉장한 일이며 가슴 두근거리는 일이라 할 수 있다. 게다가 그것으로 돈을 벌 수도 있기 때문에 더욱 매력있는 사업인 것이다.

일이 끝나고 돌아오는 길에 동료와 내기 게임을 하면서 회사에서 만든 게임에 더욱 애착을 갖게 되는 것이며 일을 잊을 정도로 행복한 직업이라 하겠다.

또한 게임기를 판다고 하는 것은 기계를 파는 것이 아니라 문화나 미래를 파는 일이



며 미래는 게임기 업계가 앞장서서 변화시킨다해도 과언은 아닐 것이다.

라이벌(RIVAL)과 경쟁자 (COMPETITOR)

게임업계는 자신들의 일을 즐기며 게임 시장을 낙관적인 시선으로 관망해 왔다. 근대 마케팅의 세계에서는 서로 경쟁을 하는 상품은 라이벌과 경쟁자의 2종류로 집약됐다. 흔히 이 두 단어가 차이없이 사용되는 경우가 많지만 닮은 듯하면서도 다른 정의가 있다.

우선 라이벌을 살펴보자. 상품 시장에서 라이벌의 관계는 투수 오혜성과 타자 마동탁의 관계라고 할 수 있다. 즉, A상품과 B상품은 시장에서 서로 앞서거니 뒤서거니 하면서 경합을 벌이고 있다.

그러나 어느쪽이든 일방적으로 상대방을 때려 눕히는 일은 없으며 오히려 서로 격려하고 자극하여 함께 성장해 나간다. 이런 경쟁 관계를 라이벌이라고 한다.

한편 경쟁자라는 것은 죽기 살기로 경쟁을 펼치는 겨루는 상대를 말한다. 즉, 한정된 이익을 놓고 싸우는 적이라고 할 수 있다.

시장 전체가 성장하고 있을 때는 경쟁 상대를 보통 라이벌이라 하며 시장이 포화상태일 때는 경쟁자라고 한다. 결국 라이벌과 경쟁자의 차이는 시장이 성장기에 있는지, 성숙기에 있는지의 차이라고 할 수 있다.

덧붙여 영어의 RIVAL에는 '경쟁자'라는 의미와 '호적수'라는 의미가 포함되어 있지만 COMPETITOR에는 '경쟁자'의 의미밖에 없다.

따라서 최근 발매되고 있는 차세대 게임기들은 경쟁자라기 보다는 라이벌 관계라고 할 수 있다. 차세대기 시장에서는 적이 차지하고 있는 영역을 차지하기 위해 필사적이고 절박한 경쟁은 아니다. '타회사의 것보다는 우리의 것이 더 성장한다면'하는 건설적인 경쟁인 것이다.

사실 차세대 게임기를 발매한 기업의 사무실에 들어가보면 차세대 게임기 전쟁이 벌어지고 있는 분위기는 전혀 찾아볼 수 없다. 경쟁 상품이 함께 진열되고 있다고 해서 '전쟁'이라는 극단적인 단어를 사용하는 것은 좀 성급한 판단이 아닐까? 그 때문에 게임업계의 미소가 더욱 주목을 끌고 있다.

전쟁은 연극

때때로 두 회사간에 제휴없는 동맹관계가 성립되는 경우도 있다. 또한 경쟁의 치열함을 강조하는 것은 일종의 계산된 연출이라 할 수 있다.

이 계산된 연출이라는 말의 의미는 잘 생각해볼 필요가 있다. 종래의 16비트기와 32비트 차세대기라는 대립 구도를 투영시키기 위해 32비트 진영에서는 마음속으로 다른 회사로부터 '생사를 건 전쟁'이라는 분위기를 부채질당하기를 바라고 있다. 진정한 생사를 건 전쟁이라면 누가 그런 일을 바라겠는가?

'전쟁'이라는 표현은 바로 충격 효과를 노린 매스컴의 오류이며 동시에 이것은 라이벌 관계인 게임기 메이커들에 의해 조작된 연출이라고도 할 수 있다.

앞으로 1, 2년 후의 미래는 어떻게 전개될지 예상할 수 없다. 그러나 어떤 종류의 게임기를 발매하든지 서로 경쟁자가 아닌 라이벌의 관계라고 생각하고 있기 때문에 이들은 환하게 웃을 수 있는 것이다.

또한 그들이 웃는 이유중의 또하나는 '정말 일같은 일을 했다'라는 자부에서 나오는 여유라고 할 수 있다. 위 사진은 신제품을 제작하여 세간의 평가를 기다리고 있을 당시의 모습들이다. 뭔가 이뤄냈다는 충만감으로 가득찬 미소인 것이다. 여기에는 전쟁과는 정반대의 '살아있는' 미소가 떠올라 있다. 뒤집어 생각해보면 이 미소는 멀티미디어 붐을 외치면서도 실은 아무것도 모르는 사람들을 비웃는 웃음일지도 모른다.

그들은 말하기를 좋아하는, 그러나 실제는 아무것 모르는 사람들이 "기껏해야 게임기 정도로…."라고 하는 태도에 "그래도 아무것도 모르는 당신들 보다는 훨씬 낫다" 라고 비웃는 듯하다.

마치 차세대기 전쟁은 어디에도 없는듯 그들은 이렇게 웃고 있는 것이다.


여름 방학 특선, 가까운 상영관을 찾으세요


초강력 에너지 대폭발!
이제 영화로 만난다!!
TV에서는 볼 수 없었던 특수영상, 더 강력해진 파워레인저!
티라노 사우러스, 트리 세라톱스, 세이버투르 타이거, 프테로 닥틸, 메스 토돈, 팔콘 조드…
출동 메가조드! 무적의 용사들이여, 지구를 구출하라!
파워레인저
POWER RANGERS
THE MOVIE
이십세기폭스 사반 엔터테인먼트 브라이언 스파이서 "POWER RANGERS THE MOVIE" 카렌 애슐리 조니영 보쉬 스티브 카데나스
제이슨 데이비드 프랭크 에이미 조 존슨 데이비드 요스트 제이슨 나르비 폴 슈리에 폴 프리만 그레임 래벨 헤임 쉴터스 조셉 포르 웨인 와먼
크레그 스텐즈 폴 머피 데이비드 코츠워스 인 올슨 하임 사반 슈키 레비 수잔 토드 브라이언 스파이서
이십세기 폭스 코리아(주)

PLAY STATION

PS 연구실

플레이 스테이션의 의문 추궁



플레이 스테이션의 나온지 벌써 7개월이 되었다. 하지만 우리는 과연 플레이 스테이션이 어떤 기능을 가지고 있고 어떻게 사용하면 더욱 즐겁게 게임을 즐길 수 있으며 소니 엔터테인먼트의 앞으로의 전략은 어떤 것이 있는가에 대해선 잘 아는 바가 없다. 이번호에서는 플레이 스테이션의 기본적이면서도 모르고 넘어갔던 부분들을 소개하겠다.

Q AV멀티 출력은 어디에 사용하는가?

RGB단자를 연결하면 보다 선명한 화면이 된다

RGB란 각각 레드, 그린, 블루의 약자이다. 즉 영상의 3원색이다. 플레이 스테이션에는 색감을 더욱 선명하게 하여 화상을 두드러지게 할 수 있는 기능이 있다. 그것을 뒷받침해 주는 것이 AV멀티 출력이다. 여기에서 RGB단자를 대응 모니터에 접속하면 도트의 처리가 더욱 미세하게 되고 깨끗한 영상을 즐길 수 있게 된다.



Q 확장단자로는 어떤 것이 가능한가?

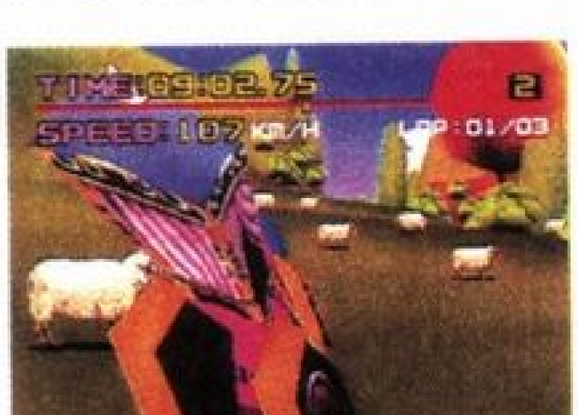
현단계에서는 장래적인 것도 포함되어 아직 미정

「확장단자」라면 우선 비디오 CD 어댑터와 통신 어댑터로서의 기능이 떠오른다. 현재 SCE에서는 구체적인 전망은 없다고 하지만, 예를 들면 「메탈자켓」은 통신모드 부속 소프트이다. 앞으로의 흐름에 의해서는 퍼스컴 통신과 같이 전화회선을 이용해 대전할 수 있는 어댑터 발매라는 것도 생각해 볼 수 있다.

Q 플레이스테이션의 멀티미디어 전개는?

다기능을 추구하기 보다도 뛰어난 게임기이고 싶다

플레이 스테이션이 내세우고 싶은 정의는 '게임머신'이다. 그리고 그런 이상 우선 추구하는 것이 게임을 얼마나 재미있게 플레이할 수 있느냐는 기능일 것이다. SCE에서는 조잡하게 이것저것 장식하기 보다 '게임머신'에 계속해서 연관시켜 나갈 방침이다.



컬러플한 자동차가 보기에 좋다. 「모터툰 그랑프리」

Q 게임중에 다른 음악CD가 걸린다고 하는데…

처음에 읽어드리고 끝내는 타입은 가능

원래 플레이 스테이션에는 게임을 재생할 뿐만 아니라 음악 CD 플레이어로서의 기능이 있다. 그렇기 때문에 예를 들면 「릿지레이서」와 같이 어느정도의 데이터를 처음에 읽어버리는 타입의 소프트라면 도중에 꺼내어 다른 음악 CD로 교환하는 것도 가능하다. 단 이것은 어디까지나 옳바른 방법은 아니다. 기본적으로는 그다지 권하고 싶지 않다.

Q 메모리 카드는 건전지가 필요하며 유효기간은 있는가?

플레쉬 메모리는 전지가 불필요하고 반영구적으로 사용

플레이 스테이션에 사용되고 있는 것은 플레쉬 메모리라는 불휘발 반도체 메모리의 일종이다. 그 때문에 전지는 불필요하고 거의 반영구적으로 사용해 버린다. 본체의 전지를 ON으로 하면 메모리 카드에 내장된 ROM에 데이터가 축적되기 시작해 도중에 전원 OFF로 해서 내용은 보존된 채로 남는다. 그리고 다시 ON으로 하면 그 데이터를 완전히 재현해 준다.

이 메모리 카드는 삽입구가 2개 있으므로 자기가 키운 캐릭터와 친구 캐릭터를 싸움시킬 수도 있다.

Q PS의 가격은 왜 하락하지 않는가?

폴리곤 처리능력 수준을 생각하면 당연

"폴리곤 화상도 타기종 보다 화려하게 볼 수 있다. 39,800엔은 이 기능이라면 적당하다"(일본 최대의 게임샵 라옥스 사장). 현재는 수요와 공급의 밸런스도 딱 맞는 것같다. 그렇지만 소프트에 대해서는 "사실은 5000엔 이내가 적당하다고 생각합니다. 지금과 큰액수의 지폐 한장으로 게임을 산다면 그것은 오히려 다른 선물을 사는 편이 낫지요".



진열장에 놓여진 플레이 스테이션 소프트. 사진은 일본의 라옥스 게임관 모습

Q 네지콘으로 즐기기 쉬운 게임은?

철권과 릿지 레이서 외에 다수

3D 레이스 게임의 영웅 「릿지레이서」는 물론, 코미컬 레이싱 게임 「모터툰 그랑프리」, 슈팅 「사이버슬레드@」「스타블레이드」, 그리고 그 유명한 「철권」도 네지콘으로 미묘한 콘트롤이 가능하다.



사이버 워

화려한 비주얼 신과 다채로운 게임이 장점인 액션 게임이 등장했다. 하지만 룸 형식의 게임진행과 중간중간에 도움을 주는 스테이터스 화면 등 단순한 액션 게임만이 아니다. 액션은 물론, 슈팅 게임까지 내포하고 있는 사이버 워의 세계에 빠져보자.



장르	액션
제작사	코코너츠 저팬
발매일	8월 발매 예정
가격	8,800엔

다양한 장르를 즐길 수 있다

「VS 노스 기밀기구」에 건설되어 있는 사이버 죠브와 사이버 월드의 파괴가 목적인 액션 게임이다. 플레이어는 도중에 나오는 분기점에서 스테이지를 선택하고 액션과 슈팅 등 다양한 장르의 스테이지에 도전한다. 또 이 소프트는 플레이 스테이션 최초로 3장 수록 소프트로서 발매된다.


영화 「버철워즈」의 속편적인 스토리 설정이다


이 사나이가 주인공인 안젤로. 상당히 인상적이며 히로우적인 이미지


슈팅, 액션 등 10종류 게임이 플레이어를 기다린다

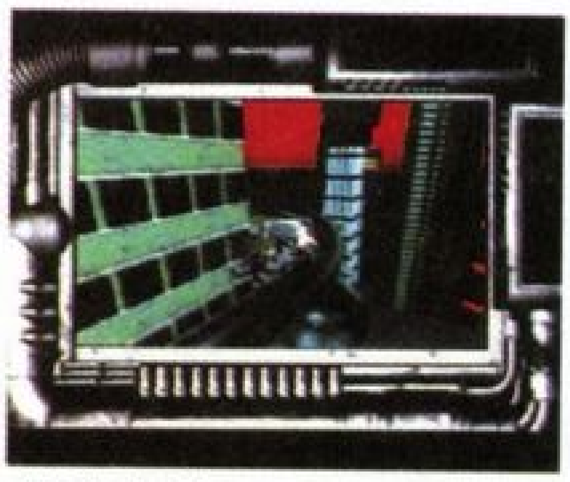
다채로운 미니 게임

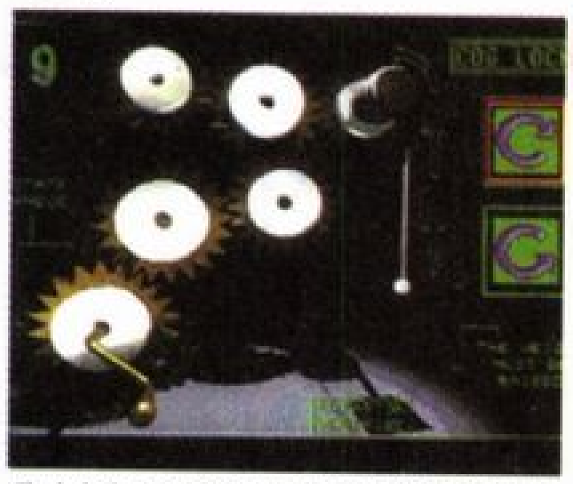
기지내의 분기점에서는 랜덤으로 표시되어 있는 3개의 게임 중에서 1개를 선택해 플레이한다. 게임의 종류는 전부 10종류. 대표적인 것을 선택해 가자.


시간이 너무 걸리면 벌에 쏘인다

서키트시티

마그레그바이크라는 탑승물을 조종하여 여러개로 나눠져 있는 레일을 진행해 간다. 또 레일 부근에는 적이 공격해 오므로 응전하여 격추하는 것을 잊어서는 안된다.


신속한 판단이 요구되는 스테이지

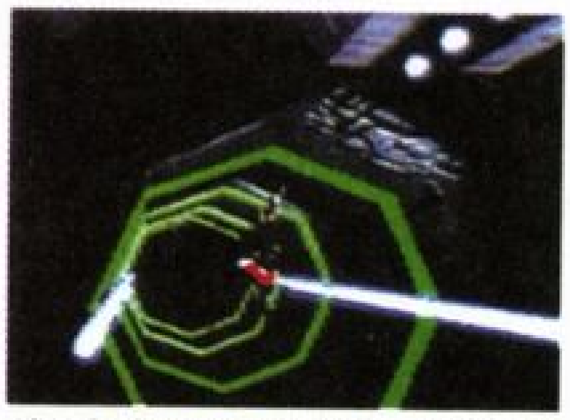

톱니바퀴를 회전시켜서 도어 록을 해제한다

세큐리티 도어

톱니바퀴의 회전방향을 맞추기도하고 미로를 해독해서 정확한 출구를 선택해 에어록내에 있는 도어의 잠김장치를 해제할 수 있으면 클리어가 된다.

사이버 부기

사이버 부기를 조작해 죠브의 부하들을 공격해 종착점에 도착하는 것이 목적이다.


미로와 같이 설치되어 있는 스테이지를 진행해 간다. 요령을 터득하기가 어렵다


이 미로에서 무사히 나오면 클리어이다

디버킹 에리어

준비된 미로에서 무사히 빠져나올 수 있으면 클리어가 된다. 일정한 시간을 지나면 '사이버 비'라는 벌이 플레이어를 괴롭힌다.

아름다운 비주얼에 주목하자

이 게임의 매력은 뭐니뭐니 해도 실제로 영화를 보고 있는 것과 같은 아름다운 그래픽이다. 오프닝 데모뿐만 아니라 게임오버 때까지도 완성도가 높은 비주얼 신이 흘러 플레이어의 눈을 즐겁게 해준다.


영화같은 그래픽

보통 화면도 이렇게 아름답다




게임오버 때에도 이런 화면이

3×3 EYES
흡정공주

지금까지 PC-98, PC 엔진, MD-CD등의 3가지 기종으로 등장한 인기 시리즈 3X3 EYES가 플레이 스테이션에 등장한다. 타이틀은 「흡정공주」로 이것은 현재 PC-98의 윈도우즈판으로 발매된 것을 플레이 스테이션용으로 이식한 것이다. 원작을 뛰어넘는 완성도로 새롭게 다가서는 PS용 3X3 EYES를 사전 체크해 보자.



장 르	어드벤처
제작사	엑싱엔터테인먼트
발매일	7월 28일
가 격	7,800엔



원작을 뒷받침하는 또 하나의 원작

플레이 스테이션용 3X3 EYES「흡정공주」는 다카다 유우조의 만화인 3X3 EYES를 원작으로한 게임이다. 원작은 단행본으로 이미 19권까지 나와있으며 발행부수는 총 1900만부를 초월할 정도로 대작이다.

이야기는 불노불사의 술을 사용하는 삼지안 운가라의 생존자 파이와 그 파이에 의해서 불노불사의 몸을 가지게 된 야크모를 중심으로 진행된다.

특히 3X3 EYES는 여러 장르에 걸쳐서 게임화되었는데 3X3 EYES 중에서도 특히 유저에게 인기를 얻고 있는 부분은



일련의 3X3 EYES 게임들과 비교하여 최고의 완성도를 나타내고 있는 플레이 스테이션판 화면사진. 색수는 무려 32,767색에 달한다

원작에는 없는 시나리오로 구성된 PC엔진과 퍼스컴의 어드벤처 게임이었다(메가 CD용 게임은 오리지널 스토리가 아니었다). 이 플레이 스테이션용 3X3 EYES는 '언젠가는 오리지널작의 속편을…' 이라는 팬들의 기대에 부응하여 금년 봄에 발매된 PC 98의 윈도우즈용을 이식한 작품이다.

플레이 스테이션은 폴리곤 게임기라는 특색이 강하지만 3X3 EYES는 2D의 애니메이션 어드벤처 게임으로 제작되어 어떠한 구동영상을 보여줄 것인가 자못 기대된다.



화면은 윈도우즈판과는 달리 풀사이즈를 채택하고 있다. 이 점도 3만색 이상으로 표현되는 아름다운 그래픽 덕분이라 할 수 있다



스토리의 중심적 존재인 게스트 캐릭터도 등장한다. 그가 스토리에 어떠한 영향을 미칠지는 아직 불명



서로의 운명에 이끌리는 두 주인공



원작을 보강시킨 이식작

현재까지 밝혀진 정보에 의하면 플레이 스테이션용은 CD ROM 2장으로 발매되며 전반적인 시나리오는 윈도우즈용과 크



모두에게 친숙한 「요격사」도 등장한다. 팬들에게는 눈물을 흘리는 장면일지도!?



귀여운 파이가 화면 가득히 움직인다

게 다르지 않다고 한다. 하지만 플레이 스테이션은 CD ROM 2장이라는 대용량을 살린 애니메이션 오프닝과 엔딩이 삽입된다. 그리고 윈도우즈용의 전투 신이나 중요 이벤트 신들에서 볼 수 있는 애니메이션 부분이 증가되어 움직임도 더욱 부드러워지게 된다.

이 외의 변경점은 메시지 표시가 화면아래에 고정되어 문자가 크고 보기쉽게 변경됐다는 점이다. 또한 마우스에 대응되지 않게 되었다.

PS용



처음부터 비주얼 윈도우가 크기 때문에 보기쉽다

윈도우즈용



퍼스컴답게 많은 윈도우로 구성되어 있다



3X3 EYES의 시스템

1. 보다:물건을 조사하거나 보는 등에 사용한다
2. 말하다:정보를 듣거나 이야기를 진행하는 일에 사용된다
3. 이동:가고 싶은 장소를 선택할 때 사용한다
4. 시스템:세이브, 로드, 음량설정 등을 할 수 있다

플레이어의 선택으로 시나리오가 변화한다

시나리오는 원작에는 없는 오리지널. 주인공 야크모와 파이가 근무하는 홍콩의 오컬트 잡지편집사 「요격사」에 대만과 중국사천성에서 동시에 2개의 사건이 날아들면서 게임은 시작된다. 플레이어는 야크모가 되어 어느 한쪽의 사건을 선택하지 않으면 안된다. 선택한 사건에 의해서 시나리오는 크게 변하게 된다.

또한, 파이나 한 등의 주요 등장인물도 선택한 시나리오에 의해서 만남이 달라지게 되어 등장회수가 적어지거나 한번도 등장하지 않기도 한다.

3X3EYES 게임의 흐름

애니메이션에 의한 오프닝으로 시작된다

요격사에 날아든 2개의 사건중 하나를 선택한다

사천성 스토리 사건을 추적하여 해결한다.그러나 그 사이에 다른 한쪽 사건이 악화된다	**대만 스토리** 사건을 추적하여 해결한다.그러나 그 사이에 다른 한쪽 사건이 악화된다
대만 스토리 악화된 다른 사건의 해결을 위해서 다른 한쪽 지방으로 향한다	**사천성 스토리** 악화된 다른 사건의 해결을 위해서 다른 한쪽 지방으로 향한다
엔 딩 1	엔 딩 2

사천성 스토리

어느 산속마을에서 마을 사람들이 급속도로 젊어져서 아기가 된 후 사라져 버리는 괴사건이 사천성에서 발생한다. 더우기 마을에 결계가 처져 있기 때문에 들어가는 것을 가능해도 나올 수는 없게 되어 있다. 의뢰인인 유이호와 자신도 젊어져서 어린애가 되어가는 상태이다. 유이호와는 옛날 야크모가 신세를 졌던 나파루바의 도움으로 마을을 탈출했다고 하지만 다른 사람들은 탈출하지 못했다고 한다. 야크모는 유이호와와 함께 마을로 잠입하여 사건을 해결하게 되는데 최초에 이 스토리를 선택하면 유이호와가 야크모의 파트너가 되어 시나리오에 크게 관여하게 된다.

⬇파이와 대립하는 베나레스





⬆가출소녀로 오해받는 유이호와를 야크모가 도와주지만 10살로밖에는 보이지 않는다

대만 스토리

또다른 한쪽의 대만사건이라는 것은 빌딩 내부에 갑자기 요마가 나타나 사람들을 습격한 일. 더우기 모든 것들이 썩어버리는 이상사태가 발생한다. 야크모들의 동료인 스티브도 먼저 조사하러 간 채 돌아오지 못하고 있다.

야크모와 파이는 스티브를 구하기 위해서 대만으로 가게 되지만… 이 대만 스토리에서만 야크모의 라이벌이자 친구인 한이 등장하고 야크모를 도와준다.

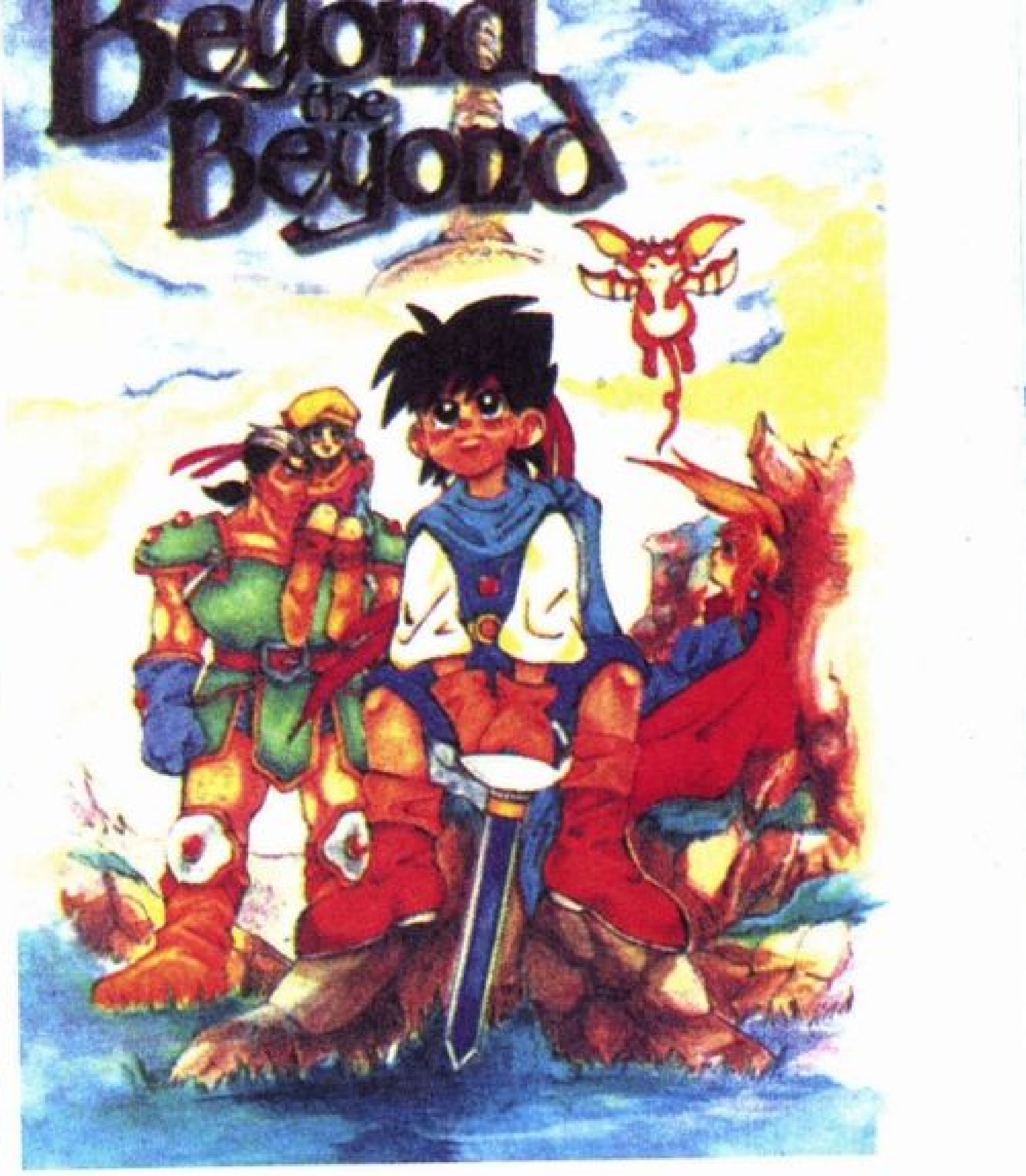


⬆대만 스토리부터 시작하면 파이와 둘이서 현지로 향한다

⬇공항에서 한이 기다려준다. 역시 의지가 되는 라이벌이다







비욘드 더 비욘드

환타지 롤플레잉의 현주소는 어디인가? 사실 드래곤 퀘스트나 화이널 환타지 이후에 우리들이 환타지 RPG를 접한 것은 얼마 되지 않는다. 오히려 그보다는 환타지적인 요소를 조미료로 가미시킨 SF RPG가 대거 등장했던 것이다. 물론 그들 SF RPG 역시 모두 훌륭한 시나리오를 가지고 신선한 충격을 안겨주었지만 진실된 환타지 RPG를 원하는 유저들의 욕구를 충족시켜주지는 못하였다. 그리고 지금 16Bit를 초월한 차세대기에서 100%만족을 위한 RPG가 탄생하게 되었다.



장 르	RPG
제작사	소니엔터테인먼트
발매일	가을발매예정
가 격	미정

환타지 RPG의 새로운 경험!

금년 가을에 '샤이닝 시리즈'로 그 실력을 인정받은 타카하시 씨가 이끄는 소프트 제작팀 캬멜롯이 플레이 스테이션 참여 1탄인 2차원방식 커멘드 입력 롤플레잉 「비욘드 더 비욘드」를 내놓는다. 이후에도 다양한 스타일의 RPG가 속속 발매될 플레이 스테이션의 라인 업중에서 비욘드 더 비욘드의 호응도에 불안감을 가지고 있는 사람이 있을지도 모른다. 그러나 그 불안들은 단순한 노파심으로 끝날 것같다.

폴리곤을 보란듯이 쓰지도 않고 종래의 롤플레잉에서 불충분한 점을 플레이 스테이션의 스펙으로 해결, 활용하고 있다는 제작태세를 이해해야 할 것이다. 한가지 더 중요한 것은 현세대를 위한 드래곤퀘스트가 현재는 없다는 사실에 있다. 누구나가 선두를 쫓고 싶지는 않을 것이다. 우리에게 드래퀘가 있었던 것처럼 지금의 아이들에게도 정통 환타지가 필요하다. 자세히는 아직 모르지만 이것은 대단한 롤플레잉이 될지도 모르는 것이다.

주인공 핀의 특수공격!

이번에는 독점 입수한 4가지 화면을 공개하기로 한다. 핀이 무엇인지는 모르지만 대단한 공격을 펼치고 있다. 게다가 화면밖에 까지 튕기는 점프라니! 이건 아무래도 핀의 특수공격 사진 같은데 그러나 어떻게 하면 특수공격이 가능한지 어떤 효과가 있는지 아직 알 수 없는 상태. 어쨌든 비욘드 더 비욘드에는 무수한 비밀이 숨겨져 있는 듯.





이 전투화면 몇가지를 자세히 보기 바란다. 언듯 샤이닝포스와 닮은 데가 있지만 실은 360도 회전하고 있는 것이다. 플레이 스테이션이기 때문에 가능한 것이지만 화염이 시야를 휩쓰는 듯 날리는 것은 압권 그 자체이다. 전투가 매번 영화처럼 스펙타클하게 펼쳐진다.

통상 전투도 장난이 아니다!

비욘드 더 비욘드의 전투신은 박력 그 자체이다. 캐릭터의 움직임 하나하나에 상하좌우로 움직이는 시점이 쫓아다니므로 보통 전투를 보는 것 그 자체로도 상당히 즐겁다. 그리고 때때로 사용되는 마법과 특수공격이 효과적으로 변화를 준다.

⬇우리들은 숲속에서 두마리의 토끼와 만났다





⬅토끼가 뛴다!?





⬆웃, 대단하다… 화면이 스크롤하면서 까지 점프를

⬆역시 몬스터였군

➡산위에서는 캐릭터가 좀 커진다

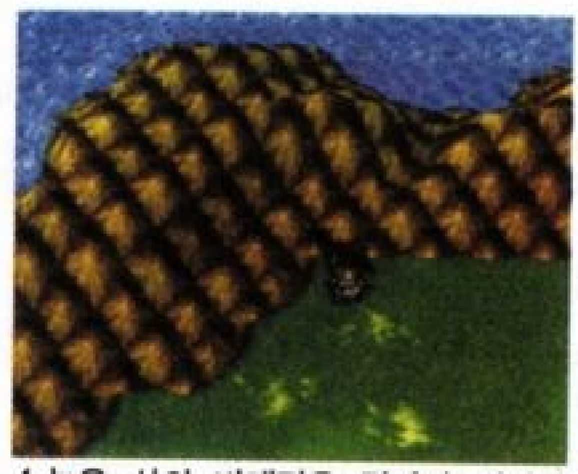


⬇계곡에 사는 핀. 작은방에서 쉬고 던전 탐험이라도 할 것인가?





➡산, 평지, 강 등의 자연 풍경이 리얼한 높낮이의 차이를 보여준다. 이곳저곳에 가볼까



⬅높은 산의 반대편은 경사가 심하여 뭐가 있는지 모른다. 비밀 장소가 있을지도?

비주얼 체크

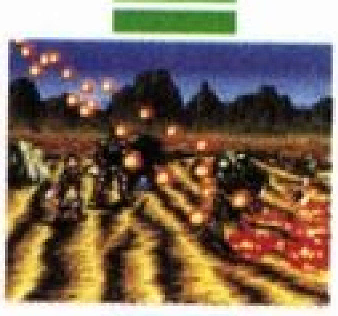
색조가 균일한 명도로 통일되어 있고 오래 플레이하면 플레이어마다 눈에 피로감을 느끼는 정도에 차이가 있을 것이다. 때문에 게임에 쓰이고 있는 색들은 보색관계로 형성되어 있다.

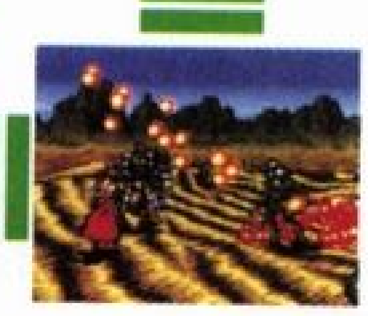




화염구슬이 쏟아진다!







업계 최초의 3차원 필드맵!

비욘드 더 비욘드의 필드맵이 입체 폴리곤으로 표현되어 있다는 특급정보가 날아 들었다! 단, 폴리곤이라고 해도 딱딱한 느낌이 아닌 산과 계곡 초원과 바다 등 자연의 지형이 대단한 느낌이다.

이것만으로도 볼 만한 가치는 충분하지만 거기에 폴리곤이 아니면 안될 입체적인 연출을 사용하고 있는 것이다. 필드를 걷는 것만으로도 신선할 것이다.

마리온 왕국에서 모험은 시작된다



마리온 왕국의 상징인 마리온 성. 정통적인 성의 모습이다

주인공 핀의 고향인 마리온 왕국은 어느날 돌연 나타난 신흥 왕국. 이 나라의 초대 마리온은 자신의 왕국을 '신의 가호가 있는 나라'라고 불렀다. 이것은 대체 어떠한 의미가 있는 것일까?

마리온 왕국의 이웃나라인 자라군 왕국과 밴들 왕국은 교전 상태에 있다. 이러한 이유로 그린하임 대륙에 진출한 밴들 왕국은 자라군 왕국과 우호관계를 맺고 있는 마리온 왕국에 적의를 품고 있다.

이러한 복잡한 국가 사정도 스토리에 관련되어 있다.



높은 곳으로 올라가보자. 마리온 성은 석조건물이지만 의외로 높은 건축물이다

제로 디바이드

완성을 향해 착착 개발이 진행되고 있는 줌의 기대신작 「제로 디바이드」. 이번에는 그 어느 곳에도 소개되지 않았던 컨피그 모드, 격투 프로그램의 시초인 리플레이 모드를 중심으로 소개하려 한다. 줌에서는 이것만 완성되어도 게임의 완성도는 30%에 이른다고 한다.





장 르	대전 액션
제작사	줌
발매일	여름 발매
가 격	미정

완전 재현 가능한 최상 배틀

플레이 스테이션 최초의 로보트(진짜는 공격성 프로그램) 대전격투 게임으로서, 그렇게 널리 알려져 있지 않은 소프트 메이커 줌의 제1탄으로 은밀히 인기를 모으고 있는 「제로디바이드」.



현재의 완성도는 30%. 지난달은 20%였고, 한달만에 10% 정도의 진보를 보였지만 그 정도의 진보에 큰 변화의 기대를 갖지 않는 것은 보통 누구나 갖는 생각일지도 모른다. 그러나 실제로 그래픽이 크게 향상되었다. 게다가 이것은 뒤에 자세히 소개하겠지만 아직까지 전혀 추측할 수 없었던 「EOS」라는 캐릭터를 사용하게 되었다. 물론 우선 등장만 시킨 상황이어서 밸런스 조정 등의 자세한 작업은 전혀 들어가 있지 않다. 그외의 캐릭터들은 아직 등장시키지 않았고 다음호에 다시 자세히 소개시킬 기회가 오리라 생각한다.



현단계에서 알 수 있는 요소는 우선 1P 대 COM용 모드. 스테이지 구성은 아직 확정되지 않았다. 일 대 일 대결로 싸우며 진행해 나가는 기존의 룰에 마지막에는 플레이어 캐릭터와 동 캐릭터와의 전투가 가능하다. 물론 COM의 알고리즘도 아직 조정중이다.

그리고 역시 격투 게임에서는 당연시되는 1P 대 2P 대결 모드. 이것은 4 캐릭터 + EOS의 5 캐릭터 분이지만 보통 즐길 수 있는 완성도로 되어 있다.

그리고 이번호의 메인정보. 컨피그 모드와 시합내용을 재현할 수 있는 리플레이 기능이 탑재되었다. 그럼 두개의 시스템에 대해서 보도록 하자.

충실한 콘피그 모드

컨피그 모드는 물론 완성된 것은 아니라서 어떤 것이 어떻게 가능하게 될지는 모른다. 그러므로 추측해서 소개하고자 한다.

우선 난이도의 설정과 키의 설정은 약속할 수 있고, 핸디캡의 설정도 자유롭게 가능하다. 그외에도 게임중의 시점을 여러 단계로 나누어서 설정할 수 있는 외에, 플레이어의 성적을 클리어 타임과 캐릭터별로 자세히 보존할 수 있다. 그 완성단계가 리플레이 모드이다.



격투게임 최초의 리플레이 모드 탑재

제로 디바이드에 강력한 리플레이 기능을 탑재시켰다. 리플레이라고 하면 지금의 플레이를 또 한번 특별한 시점으로부터 객관적으로 볼 수 있는 기능. 이제까지는 레이스 게임 등에서 자주 채용되었지만 그것이 대전격투 게임에서 가능하게 된 것이다.

물론 지금까지 리플레이에 관한 게임은 있었다. 그러나 최후의 신을 보여주는 정도였고 결코 시합의 시종일관을 통한 리플레이는 아니었다. 그것이 이 게임에서 가능하게 된 것이다.

요즘 줌에서 내세우고 있는 것은 놀랄 만하다. 리플레이할



때의 시점을 노멀과 오토 등을 선택해서 좋아하는 시점에서 즐길 수가 있다. 노멀에서는 보통으로 게임을 했을 때와 같은 시점으로, 그리고 오토는 랜덤으로 시점이 바뀐다는 것이다. 그렇게 되면 마치 미래의 프로레슬링이라도 보고 있는 듯하고 상당히 다이나믹한 리플레이를 즐길 수 있다. 우선 시합을 하면 그 모양을 세이브해 두고 리플레이로 철저히 연구한다는 사용방법도 가능하다. 물론 단순히 아름답게 승리한 시합 등을 보존하여 라이브러리를 만들어도 좋다. 그 게임을 즐기는 방법은 무한한 것이다.

우선 펀치계 콤비네이션은 기본중의 기본이 되는 연속공격이다. 비틀기와 치기 등은 그렇게 과격하지는 않지만 위험할 때는 도움이 되는 기술이다.

계속해서 3타입의 손등권. 이것은 상황에 맞춰 사용하면 대단히 강력하다. 안쪽 돌려차기는 EOS 유일의 다리 기술이므로 이것도 유효하게 사용하고 싶은 것이다. 그리고 다운 공격인 아쵸. 다른 캐릭터와는 조작법이 다르기 때문에 처음은 헷갈릴지도 모르지만 익숙하면 도움이 된다.



스테이지도 조금씩 리뉴얼!!

대폭적인 변경은 없지만 스테이지의 그래픽에는 다양한 변경이 이루어지고 있다. 구체적으로 어디가 어떻게 다른가를 설명하는 것은 불가능하지만 여러 사진을 비교해 보면 곧 알 수 있을 것이다. 그렇지만 변경되고 있는 것은 스테이지의 오브젝트이기도 하고 시간에 의해 변화해 가는 색이기도 하는 등 대단히 세세한 부분이다. 물론 앞으로 계속해서 변경되어 갈지도 모른다.

또한 이번 버전에서는 두개의 새로운 스테이지가 추가되었다. 열대우림과 같은 정글로 둘러싸인 스테이지와 파스텔 컬러로 채색된 왠지 잘 이해가 안가는 사후의 세계와 같은 스테이지이다. 정글 스테이지의 텍스처가 매끄럽지 못한 감도 있는데 그것은 나중에 버전 업을 기대해 보자. 하지만 스테이지도 이것이 전부 완성된 것은 아니다. 게임 밸런스와 마찬가지로 매일 개량을 계속해 가고 있다.

개성적인 사이버 캐릭터 집합

플레이어가 사용할 수 있는 캐릭터는 8종류이다. 각각 프로그램을 만든 해커들의 취미, 경향을 엿볼 수 있는 특징을 가지고 있다. 예를 들면 사진의 제로와 이오는 동일인물이 제작한 듯하다. 이외에도 밀리터리 매니어가 만들었다고 생각되는 것과 닌자, 유도 등 일본문화의 영향을 받고 있는 것이 등장하고 있다. 캐릭터는 모두 폴리곤으로 묘사되어 있으므로 다양한 각도에서 해커들의 센스 등을 관찰해 보는 것도 재미있을 것이다.

또한 한군데에 집중해 데미지를 받으면 그 부분의 방어력이 내려가는 시스템도 있다. 버튼 조작은 펀치, 킥, 가드의 3종류이므로 그것을 잘 조합시켜 유효한 전투 방법을 하지 않으면 승리는 어렵다. 필살기를 익히기 보다도 우선은 데미지를 받지 않는 방법을 익히도록 하자.





이것이 제로. 인간형 프로그램이다

5번째 공성 프로그램 EOS

공성 프로그램 EOS. 현단계에서는 실제로 사용할 수 있게 되었다고 한다. 그 모습을 보면 곧 알 수 있듯이 유도를 중심으로 한 공격체계를 가진 공성 프로그램이다.

유도를 기본적으로 사용하며 비상도구와 인법과 같은 것은 일절 사용하지 않는다. 몸으로 맞은편에서 대응해간다는 제로와 이오와 같은 타입의 캐릭터. 단, 이번 버전에서는 아쉽게도 유도의 기술다운 것은 그다지 볼 수 없지만 줌에서 밝히기에는 다채로운 유도 기술이 들어간다고 한다.


갑자기 미사일로 다운공격을 해오다니. 어처구니 없는 놈이다



제로를 만든 해커와 동일 인물이 제작했다고 보여지는 여성형 프로그램 이오

SS 연구실



주목의 새턴용 신OS를 밝힌다!!

이것이 세가 3D게임 라이브러리다!!

새턴이 본격적인 멀티기기임을 선언하고 나섰다. 게임 기능 이외에 원래 가지고 있던 기능을 충분히 활용할 수 있는 날이 온 것이다. 비디오 CD, 포토 CD를 표준대응할 수 있는 하이 새턴은 물론 이번에 발매된 데코더와 오퍼레이터로 유저들은 멀티기능을 충분히 발휘하여 새턴을 즐기게 되었다.

또한 3D 폴리곤 게임과 3D 게임을 더욱 효과적으로 만들기 위해 개발된 신OS에 대해서도 알아보도록 하겠다.

저가형으로 서드파티에 공급

종래의 개발툴은 가격이 상당히 비쌌지만 이번 세트는 월13만엔이라는 파격적인 가격으로 서드파티에게 대여된다. 세트 내용은 이번호에 설명된 SGL세트(튜트리얼, 리퍼런스, 툴 키트) 외에도 미국 실리콘 그래픽스사의 「인디」, CG제작용 소프트인 「소프트이미지 3D」, 그리고 소프트 개발용 새턴(DEV SATURN, CARTDEV). 이것만으로 곧바로 개발을 할 수 있다.

복수의 CPU와 DSP를 탑재하여 고성능을 자랑하는 새턴. 그러나 그 트윈 CPU를 사용하기 위해서는 고도의 기술이 필요하기 때문에 간단하게 소프트를 제작할 수 있는 개발 툴, 세가 3D게임 라이브러리(이하 SGL)가 등장하게 된 것이다.

AM2연이 자신들의 기술적 노하우를 공개하고 개발 툴의 형태를 응축한 새턴용 신OS SGL은 이미 서드파티에서도 사용되고 있다고 한다. SGL의 등장으로 새턴에는 과연 어떠한 소프트들이 나오게 될 것인가? SGL의 탄생비화와 내용을 추적해보자.



SGL을 사용한 것으로 최초 공개되었던 파이의 데모. 1/60초의 움직임도 실현하였다



SGL을 본격적으로 사용하여 제작되고 있는 제1탄 소프트웨어 「버철 캅」. 개발 스피드도 대단히 빠르다!!

신OS 약칭은 SGL



SGL을 사용하면 복잡한 것도 간단하게 만들 수 있다!

라이벌 견제의 1단계 선두주자 SGL

새턴용 신OS인 SGL이 발표되면서 차세대기에 관심을 가지고 있던 매니어들은 과연 세가가 언제부터 이 OS를 개발하기 시작했는지에 많은 관심을 가지게 되었다. 프로그래머라면 누구라도 간단히 3D,2D를 만들 수 있는 SGL에 대해서 알아보자.

SGL이 개발되기 시작한 것은 새턴이 발매되기전인 작년 가을의 AM쇼 직후이다. 그 당시 미국의 잡지인 「월 스트리트 저널」이 '플레이 스테이션과 새턴의 소프트웨어 개발에서는 플레이 스테이션 쪽의 개발이 훨씬 쉽다'라는 비교기사를 게재했는데 그것이 계기가 되었다. 당시의 AM2연측은 버철 화이터의 개발을 끝내가고 있었는데 이 기사에 대해서 상당한 관심을 가지게 되었고 끝내는 '3D게임의 개발 경험이 없는 소프트 메이커라도 손쉽게 3D 게임을 만들 수 있도록 새턴용 OS를 재구성해보자!'라는 결론에 도달하게 되었던 것이다. 새턴 유저들에게 월 스트리트 저널은 어떻게 보면 엄청난 구세주적 존재이며 SGL은 플레이 스테이션을 견제하기 위한 1단계 선두주자라고 할 수 있다.

SGL 최대의 장점은 종래의 OS와는 달리 새턴을 기본으로하여 제작되지만 새턴을 의식하지 않은 채 만들 수 있다는 점이다. 그 이유는 기존의 아케이드 게임을 제작할 때처럼 퍼스컴 등이나 통상의 UNIX 워크스테이션에서 사용되는 보통의 C언어(컴퓨터 언어의 일종)로 전혀 막힘없이 작성해 나가기 때문이다.

한편 플레이 스테이션과 SGL의 개발환경을 비교해 보자. 3D 연구학회인 'OPEN GL'은 '플레이 스테이션의 폴리곤 표현방식은 대단히 특징적이며 뛰어나지만 새턴의 SGL은 폴리곤의 기본에 대해서 순조롭게 성장해 나갈 수 있기 때문에 새턴쪽이 우수하다'라고 말했다. 이러한 사실들은 앞으로 SGL을 사용한 소프트가 등장하면 그 진위성이 판가름나게 되겠지만 일단은 소프트웨어 제작에 좀더 편리한 환경을 제공하게 되었다는 점만은 틀림이 없다.

대다수의 OS들이 그러하지만 일단 새롭게 등장한 OS에 대해



툴 키트



서드파티의 개발지원을 목적으로 만들어진 SGL의 세트중 하나인 이 CD는 SGL의 라이브러리 샘플 프로그램의 실행 파일이 UNIX용과 PC용으로 수록되어 있다

리퍼런스



이것은 튜트리얼을 마스터한 후에 사전과도 같이 사용되는 매뉴얼. 각 상황에 대응하는 패러미터집이 수록되어 있다

튜트리얼



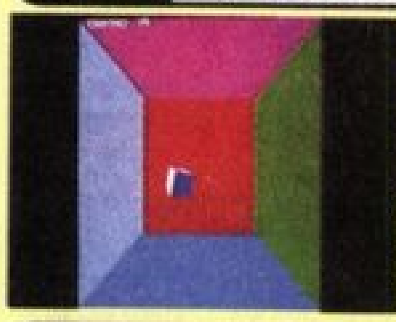
폴리곤의 작성방법부터 3D와 2D의 스크롤 합성법까지 개발상의 기초지식을 전 10장에 걸쳐서 학습할 수 있도록 구성된 입문편. 처음부터 순서대로 익혀나가면 한번에 기술을 습득할 수 있다

서는 쉽게 말해서 매뉴얼이라는 것이 있기 마련이다. SGL은 두가지의 책과 하나의 툴 키트로 구성되어 있지만 상당히 간소하게 되어 있다. 이것은 그만큼 간단하게 사용할 수 있다는 뜻일지도.

주목! SGL의 샘플 데모 공개!!

SGL안에는 전부 10장의 프로그램이 들어가 있고 각각 2,3개정도의 샘플 프로그램이 수록되어 있다. 처음 장부터 하나씩 프로그램을 사용하여 각각 패러미터를 올려나가며 각장의 내용을 마스터 해나가면 3D에 미숙한 초보자도 단계적으로 조합방법을 이해할 수 있게 된다. 여기에서는 SGL의 대표적인 샘플데모를 A~D까지 설명하겠다.

데모 A 폴리곤의 작성



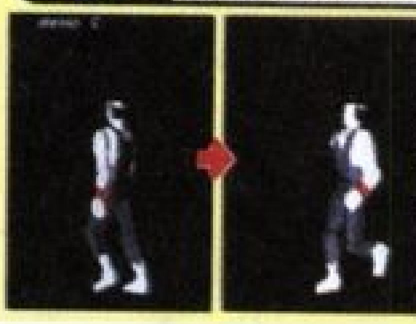
우선은 폴리곤의 기본을 이해하는 데모. 이전의 단계에서 작성한 폴리곤의 방향을 공간속에서 움직이고 멀어지면 작아지고 가까워지면 커지는 것을 패러미터를 올려가면서 이해하자

데모 B 다관절 폴리곤의 기초



인간과 같은 다관절체를 폴리곤으로 만드는 기본편. 내용은 관절폴리곤의 일부분에 회전하는 동자가 달려 있는 것으로 이것을 응용하면 데모C와 같은 인간형 폴리곤을 만들 수도 있다

데모 C 인간형 폴리곤의 작성



데모B의 다관절 폴리곤을 응용하여 인간형 캐릭터를 만드는 것. 여기에서의 모델은 아키라가 걷고 있는 것이지만 패러미터를 변경시키면 다른 것도 가능하다. 움직임은 1/60초

데모 D 2D 스크롤과 폴리곤의 합성



마지막에는 2D스크롤상에 3D물체를 배치하는 것. 보기에는 간단해 보이지만 XY의 2축좌표밖에 없는 스크롤 화면에 XYZ의 3축좌표 물체를 어울리게 하는 것은 꽤 어렵다. 이정도까지 가능하다면 무엇이라도 할 수 있지 않을까?

새턴의 멀티미디어 선언!

게임만이 새턴의 전부는 아니다!

비디오 CD 영화와 노래방을 손쉽게 즐긴다

무비 카드, 비디오CD 데코더 모두 성능은 동일하며 일본 빅터를 포함한 4개사가 표준화한 비디오CD 규격(Ver 2.0) 소프트가 재생 가능하다. 사용방법은 새턴본체 뒷면의 확장포트에 이 카드를 삽입하면 된다. 이후에 비디오 CD를 세트하면 음악CD처럼 자동적으로 재생된다. 사용할 때마다 카드를 일일이 빼고 낄 필요도 없으며 재생, 정지, 선택 등의 조작은 패드와 화면표시로 가능하다.

20,000엔정도의 저가격에 판매되고 가격과는 달리 비디오CD 최신규격인 Ver 2.0에 대응하며 풀 칼라의 정지면 재생은 물론 플레이 백 콘트롤 기능 등 쾌적한 조작환경이 구성되어 있다.





노래방과 영화 등 타이틀은 속속 등장할 예정

포토 CD 변색되지 않는 추억을 CD에

TV 모니터에서 손쉽게 재생되며 무엇보다도 반영구적이고 우수한 내구성을 가진 새로운 사진 형태가 화제인 포토CD. 이것도 새턴에서 손쉽게 이용할 수 있다.

우선 새턴에 포토CD 오퍼레이터를 세트하고 동작시킨다. 여기에서 시스템이 본체에 입력되고 그후에 포토CD가 재생 가능하게 된다. 보고싶은 사진을 곧바로 볼 수 있는 초고속묘화를 실현, 확대축소, 색바꾸기 등의 특수재생기능도 충실하며 음성 데이터를 포함한 포토폴리오CD에도 완전 대응된다.



자신이 촬영한 사진을 포토CD화 해놓으면 새턴이 전자앨범으로 변한다





「클럭워크 나이트」의 고화질 CG 포함. 포토CD의 풍부한 기능을 이것으로 확실히 느낄 수 있다

전자 북 마르지 않는 지식의 보고 전자북

사전, 데이터 북등이 8cm의 CD에 들어 있어 빠른 검색이 편리한 전자북. 타이틀도 학습용부터 놀이, 점치기 등 200종류나 된다. 새턴을 이용할 경우에는 포토CD와 마찬가지로 전자북 오퍼레이터 시스템을 읽어들이면 된다.





세틀 마우스도 대응되며 조작이 상당히 쉽다. 음성과 영상에 의해서 보조기능도 있어서 초보자도 쉽게 조작할 수 있다



SS 라인업

샤이닝 위즈덤

많은 유저들이 발매를 기다리고 있는 RPG 샤이닝스 위즈덤의 최신 정보 !! 이번호에서는 새턴의 유저들이 제일 궁금해 하는 부분들을 자료 사진과 함께 설명하겠다. 이것을 보고 소닉사의 정열과 이 게임의 즐거움을 미리 느껴보자



장 르	RPG
제작사	소닉
발매일	8 월
가 격	5800엔

드디어 밝혀진 샤이닝 위즈덤의 세계관

모험과 무대는 오데간 왕국. 이 왕국에는 과거에 무법천지의 거인족 영웅과 자연을 다스리는 정령 '진'들이 치열한 전투를 벌였다. 결국은 '진'들의 힘으로 거인을 봉인시켰으나 '진'도 힘을 콘트롤하지 못하여 신들로부터 4개의 미궁에 봉인되었다는 전설이 전해져 온다. 그러던 중 이들을 해방시켜 세계를 파괴하려는 자가 등장하게 된다. 이야기는 여기서부터 시작되어 간다.



진이라는 정령들이 봉인되어진 미궁 속에는 어떤 모험이 주인공을 기다리고 있는 것일까?



지상에도 여러가지 다양한 모험이 기다리고 있다. 자연을 다스리는 진이 봉인되어 있는 왕국이어서인지 녹음이 풍부하며 바다와 하늘도 아름답다



번개의 마법을 사용하는 모습. 화려한 효과와 함정 등이 많이 준비되어 있다

주요 캐릭터의 프로필

이 게임의 주인공은 격투전도 가능하며 마법도 사용할 수 있는 소년 마르스. 그는 오데간 왕국에서 영웅으로 이름높은 가정에서 태어났다. 마르스는 죽은 아버지의 의지와 용맹을 이어받아 수행의 길을 걷고 있다. 그의 몸에는 용맹스러운 혼과 그의 일족에게만 전해 내려오는 필살기를 계승하고 있다. 마르스는 누군가가 암암리에 거인족의 부활계획을 진행하던 중 오데간성에 들어서는 날을 맞이하게 된다.

또한 이야기를 진행해 나가며 알게 되는 주요 캐릭터 한명이 오데간 왕국의 공주이다. 오데간 왕국의 외동딸인 그녀는 어떤 사건에 휩쓸려 의문의 적에게 습격당하던 중 마르스와 만나게 되는 것같다. 소닉사는 이 공주를 '월트 디즈니 세계의 백설공주와 같은 공주'라 소개했다.



이 게임의 무대가 되는 오데간 왕국의 명문 집안에서 태어났다. 죽은 아버지의 의지와 용맹을 이어받아 수행의 길을 걷고 있다. 그리고 드디어 오데간성에 입성할 날이 다가왔는데…



그녀는 오데간의 공주로 국왕의 사랑을 받는 외동딸이다. 마르스가 성에 나타난 날, 알 수 없는 적의 습격으로 마르스와의 운명적인 만남은 시작된다

4개의 정령과 파워는 무엇인가 ?

미궁에 봉인당한 것은, 각각 땅, 물, 불, 바람의 힘을 일으키는 4명의 진. 그 파워 덕분으로 나라안의 사람들은 조금만 훈련을 하면 마법을 사용할 수 있게 되었다. 주인공이 사용하는 화염의 마법도 염의 '진' 사라만다의 혜택을 받고 있다.





이야기의 열쇠를 쥐고 있는 비밀의 4대 정령들

여기에서 소개하는 것은 세계의 어딘가에 봉인되어 있는 4명의 정령들. 그들의 봉인이 풀리면 오데간 왕국의 지하에 잠들어 있는 거인이 부활하게 된다. 이 4명의 정령들이 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 것은 틀림이 없다.



土 흙의 진

대지의 힘을 다스리는 대지의 정령. 대지에 속해 있는 모든 것을 자유롭게 조종하며 그 분노는 대지를 뒤흔든다



水 물의 진

생명의 원천인 물의 힘을 대표하는 물의 정령. 물의 흐름과 온도를 관리하고 있기 때문에 눈과 얼음 등도 자유롭게 다룰 수 있다



火 불의 진

불타오르는 불의 힘을 상징하는 4대 정령의 기둥. 불같이 격한 성격을 가지고 있으며 적대하는 모든 것을 태워버린다



風 바람의 진

바람의 정령으로서 대기의 흐름을 원하는 대로 바꿀 수 있지만 그 반면, 흠잡을데 없다는 것도 특징중에 하나이다

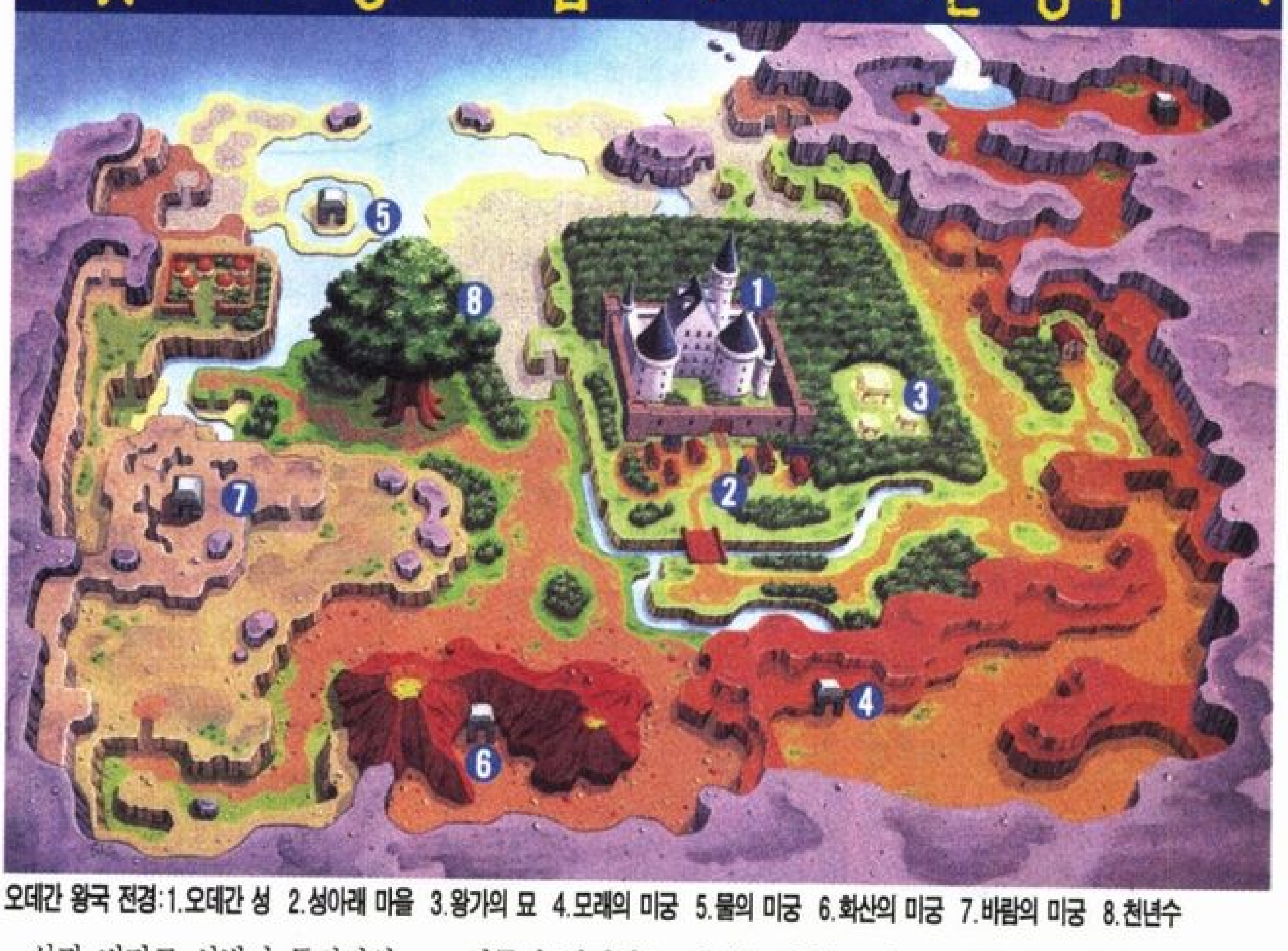
정령의 힘으로 거인을 봉인한다

파괴의 거인이 가진 힘은 상당히 강하기 때문에 4대 정령들이 힘을 합해서 겨우 봉인하게 되었다.



정령의 싸움 때 거인이 도망치는 것을 막기 위해서 정령들이 인공적으로 만들어 놨기 때문이다. 그 때문에 현재의 오데간은 외부로부터 침입을 받지않고 평화롭게 살아가고 있는 것이다.

이것이 샤이닝 위즈덤의 무대 오데간 왕국이다!



오데간 왕국 전경: 1.오데간 성 2.성아래 마을 3.왕가의 묘 4.모래의 미궁 5.물의 미궁 6.화산의 미궁 7.바람의 미궁 8.천년수

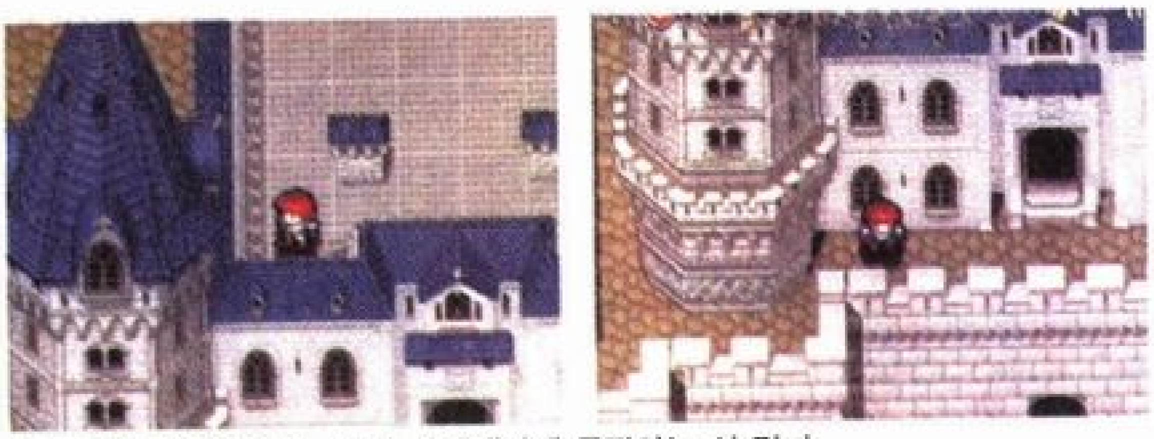
산과 바다로 사방이 둘러싸인 평화스러운 왕국 오데간. 그러나 풍요스러운 자연과는 반대로 이 땅의 깊은 곳에는 과거 파괴의 거인이라 불리웠던 거인족의 영웅이 봉인되어 있었다.

아무런 의미없는 파괴를 반복한 거인을 봉인한 것은 자연을 다스리는 땅, 물, 불, 바람의 4 정령. 그들은 우선 이땅에 거인을 몰아넣고 퇴로를 막은 후에 온힘을 다해서 거인과 대결하였다. 그리하여 강력한 힘을 가진 거인도 드디어 자유를 빼앗기고 지저의 어둠 속에 봉인되게 되었다.

어째서 오데간 주변의 대지는 험난한 것일까? 그것은 거인과

오데간 성은 이렇게 아름답다!

이곳은 오데간 성의 탑부분. 색감도 좋고 아름답다. 흡사 디즈니 랜드의 신데렐라 성같은 아름다움이며 오데간 왕국 평화의 상징이라고 한다. 이 평화를 지키기 위해서 싸우는 용사가 바로 마르스다.



아름다운 그래픽의 성. 마치 신데렐라에 등장하는 성 같다

천년수라는 것은?

풍요스러운 자연의 상징인 거목은 마치 탑같은 구조로 되어 있는 듯하다. 이곳을 오르려면 원숭이의 힘을 필요로 한다. 원숭이에 대한 기사는 지난호를 참조하도록.

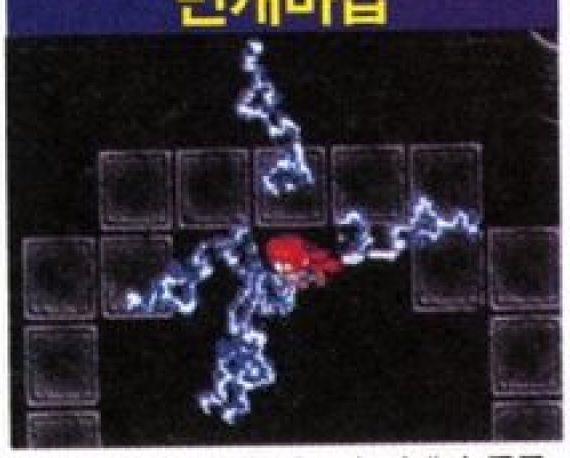


신록이 살아숨쉬는 듯한 아름다운 거목. 그 위에는 대체 무엇이 있을까?

4개의 가속마법을 사용하자!

주인공이 사용하는 마법에도 새로운 형태의 마법들이 발견되었다. 마법을 일으킬 때 연타 시스템이 중요하게 되어 있는 것이다. 구체적으로는 우선 번개, 화염, 바람, 물 4개의 마법 오브 중에서 한개를 장비하고 버튼을 연타하여 마법을 발생시킨다. 빨리 누를수록 마법이 빨리 발생하게 된다. 마법은 사용한 장소에서 발생되며 그 시점에서 주인공을 둘러싸는 형태로 표현된다. 그리고 발사버튼을 누르면 마법을 발사하게 되며 그대로 몸으로 공격하는 것도 가능하다. 이 마법들은 슈팅 게임을 하는 감각으로 사용하면 된다.

번개마법



대지:대지가 불러 일으킨 번개의 폭풍. 강력한 번개를 발생시켜 몬스터를 습격! 마르스를 중심으로 전후좌우로 공격하므로 포위되었을 때 위력을 발휘한다

바람의 마법



바람 : 모든 것을 날려버리는 천공의 포효!
마르스의 앞에 회오리 바람이 일어나고 몬스터에게 다가간다. 대기의 흐름에 의해서 적을 분쇄시킨다

불의 마법



불 : 모든 것을 태워버리는 작열의 불기둥
마르스가 향해 있는 방향으로 화이어볼이 발사된다. 이 공격을 당하면 어떤 몬스터라도 까맣게 타버린다

어름의 마법



물 : 사악한 힘을 정화시키는 냉파
차가운 냉기로 상대를 공격하는 마법. 마법에 공격받은 상대의 몸을 순간적으로 얼려 버린다

이런식의 마법 사용도 가능하다.

마법은 트랩의 공략이나 그외의 함정 등과 깊은 관련이 있다. 사진과 같이 나무를 불의 마법으로 태우고 숨겨진 통로를 찾아 낼 때에도 쓰인다. 사용회수는 무한대이므로 좀 이상하다 싶으면 사용해보자.



모험을 도와주는 다양한 아이템

슬라이딩 슈즈



이 슈즈를 신으면 슬라이딩이 가능하다. 대시와 슬라이딩으로 몬스터를 공격한다.



길이 막혔을 때에는 땅속으로 가자. 모그라 밴드를 손에 넣으면 땅에 구멍을 뚫고 땅속으로 이동할 수 있다



시험삼아 폭탄을 들어올려 보자. 응? 뭔가 이상한데. 우앗! 갑자기 폭탄이 폭발해 버렸다!!



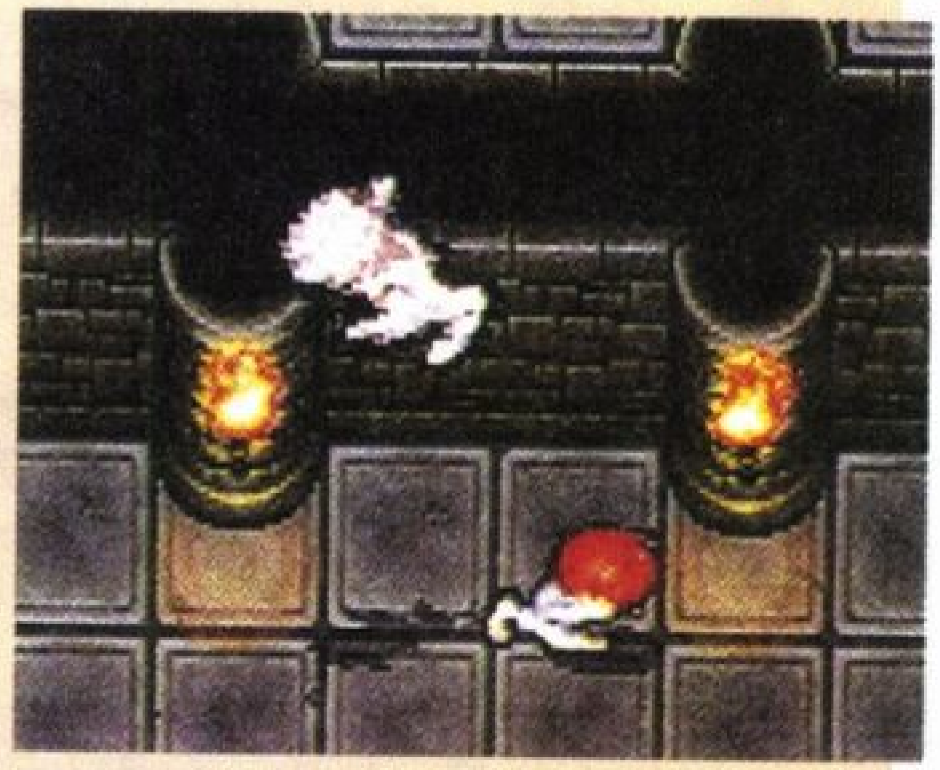


대폭발한다

파워 글러브로 물건을 들어올린다

파워 글러브를 장비하면 여러가지 물건을 들어올릴 수 있다. 눈에 보이는 모든 것을 들어보는 것도 괜찮을 듯하다. 더우기 도복을 장비하고 있는 상태라면 적을 들어서 던져버리는 공격도 가능하다.

몬스터를 들 수도 있다



도복을 장비하면 적을 들어서 던질 수도 있다. 적을 드는 것 이외에 적을 날려버리는 것이 가능할지도?

샤이닝 위즈덤 중간보스 최초공개!!

보스전이라면 액션 RPG에서는 빠질 수 없는 존재. 때문에 당연히 샤이닝 위즈덤에도 보스전은 존재한다. 랜더링으로 만들어진 캐릭터들이 부드럽게 움직이는 보스전은 상상만으로도 두근두근 거린다.

사진을 보면 어느정도 분위기가 전달될 것이라 생각한다. 어쨌든 대단한 박력이 아닐 수 없다. 또한 보스전에서 사용할 배경도 몇장면 공개되었기 때문에 소개하겠다.



⬅⬇레이저를 발사하며 불을 토하는 중간보스와의 사투. 불에 맞으면 데미지를 받게 되므로 주의하자





⬅이 녀석은 지면에 몸을 감춘 채 갑자기 튀어나와 플레이어를 놀라게 하는 것이 틀림없다

대박력을 느낀다!



⬆바람의 미궁 맵. 이곳에서 보스전이 펼쳐질 예정이지만 아직 보스는 제작중이다

⬇이것도 보스전용의 맵이다. 여기에서 대체 어떠한 보스가 나온단 말인가?





거인의 손인가

루나 한시대를 풍미한 RPG의 재도전

지난호에 새턴용 루나에 대한 기사를 읽고 루나가 새턴용으로 리메이크 된다는 것은 다들 알고 있을 것이다. 과연 새롭게 재등장할 루나는 어떤 모습일까? 이번호 챔프에서는 최초공개된 루나의 새턴용 화면 사진과 용량문제로 삭제됐던 여러가지 기획들은 어떻게 등장할지 알아보았다.



장 르	RPG
제작사	게임아츠
발매일	겨울발매예정
가 격	미정



단순한 이식작이라 생각지 마라!

새턴용 루나의 소식을 듣고 단순히 이식만을 한다고 생각하는 독자들이 있을지도 모른다. 그러나 이번 이식은 기본이 되는 MD CD 루나I의 제작자가 용량과 시스템적 문제로 마음껏 펼쳐보이지 못했던 진실한 루나의 세계를 만드는 것으로 진정한 루나I이 될 가능성이 높다. 구체적으로 설명하자면 새턴용은 MD CD의 설정을 따르게 되지만 좀 미흡하였던 시나리오(특히 마지막 부분 등)를 더욱 보충하고 신 캐릭터도 등장시키게 된다. 물론 그래픽과 게임 밸런스 등 기본적인 부분에도 약간씩 수정을 가한다고 한다.



아레스 앞에 나타나는 거대한 적. 강대한 마력을 가진 이 녀석은 대체 누구인가?

MD CD로 엔딩을 보고 감동했던 사람도, 새턴으로 처음 루나를 접하게 되는 사람도 새롭게 그려진 일러스트와 최초공개된 새턴용 화면사진을 보며 겨울 발매를 기다리자.

이미지 일러스트로 「LUNAR」의 세계에 빠져든다

어떠한 장르라도 이미지 일러스트는 세계관과 여러가지 비주얼 등을 제작하는데 있어 큰 비중을 차지한다. 대다수의 장르들이 이 이미지 일러스트를 시작으로 세계관을 건설해 나가는 것이다. 특히 이번 새턴용 루나에서는 애니메이션 영화에서 사용되는 기법 등이 다수 사용될 예정으로 이미지 일러스트는 곧바로 게임과 직결된다고도 볼 수 있다.

루나의 매력 중 하나는 바로 확실한 세계관이라 할 수 있다. 특히' 루나에서는 최저 100점의 이미지 일러스트가 사용되는데



'부유전함에 사로잡힌 일행은 괴물의 습격을 틈타 탈출하게 된다'라는 이미지 일러스트. MD CD용의 「I」보다도 하늘에 관계된 이벤트가 늘어난 것같으며 적들도 늘은 것같다



'100인의 마도건축가에 의해서 산중턱에 자리잡고 100인의 건축양식으로 만들어진 '최후의 성'. 파티는 성의 중심부인 정상으로'라는 이미지 일러스트



별의 용(또는 기록의 용). 이 용은 태어날 때부터 한마디로 기록을 보존하는 존재이다. '너는 누구냐? 나는 별의 용…' 그 모습에 응하는 목소리의 주인공은 소녀. 이 종족 중에서는 젊은 것같다

이번에 공개된 일러스트중에는 이전 MD CD용의 제작시에 사용되지 않았던 새로운 일러스트의 공개도 있어서 흥미를 더해주고 있다.

여기에 소개되고 있는 두장의 일러스트에 주목하자. MD CD용의 「L」에서는 과거의 존재였던 용이 아레스 일행과 대면하고 있다. 여기서의 용은 「신」이라는 의미가 더 강한 것같다. 일단 만들어진 일러스트의 캐릭터들은 게임에 등장하기 때문에 이 용 역시 새턴용 루나의 새로운 요소로 자리잡게 될 것이다.

또다른 일러스트에서는 루나가 잡혀 있고 아레스가 루나를 구하기 위해서 싸우는 모습을 나타내고 있는데 상대방의 모습 역시 MD CD용의 「L」에서는 볼 수 없었던 적이다. 앞으로 이 일러스트를 살려 게임에 어떠한 형태로 표현할 것인가는 제작사인 아트 미디어의 기술에 달려 있다. 일러스트 작가의 상상속에서 세계관은 점점 넓어져 가게 된다고 할 수 있다.



'또 한명의 신과 '신의 견옥'에서 대결한다. 역할을 끝내고 봉인된 신이 다시 한번 자신의 세계를 만들기 위해서 봉인을 풀었다' 이 신은 악의 존재일까? 예를들면 지금 이 세계를 다스리는 신의 악한 부분의 화신일지도… 상상 속에서 세계관은 점점 넓어져간다

CG시스템에 대해서

여기에서 소개하는 화면은 물론 모두 새턴용의 화면사진이다. 그래픽적으로는 MD CD용에서 크게 변하지는 않았다. 개발단계의 사진으로 보면 이 전투화면은 새턴의 스프라이트 기능을 풀로 활용하여 만들어져간다. 물론 루나 최대의 장점인 애니메이션 신에 대해서도 현재 다양한 연출을 생각하고 있다.

전투 시스템에 대해서도 새로운 연출이 들어가 있는데 여기에 나와 있는 사진들을 보면 몬스터가 맵 상에 표시되고 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 지금까지는 불규칙적으로 적들과 마주치게 되었는데 이번에는 실제 몬스터와 접촉하여 싸우는 방식을 채택하고 있다. 더우기 이러한 점을 이용한 맵상의 함정과 이벤트도 다수 구성되어 있다고 한다.

이번의 새턴용 루나는 기본적으로 「L」의 시스템을 계승하고 있지만 세부적인 사항에 대폭적인 변경이 가해진다고 한다. 발매를 기다리자.



던전내에 몬스터의 모습이. 피해서 지나갈 필요가 있을지도!?



MD CD용에 비해서 더욱 깔끔해진 마을. 이 보다도 안정적인 분위기를 연출하기 위해서 앞으로도 계속 작업이 가해진다고 한다



「I, II」에서 호평 받았던 전투 시스템은 이번에도 건재



새로운 공격수단과 마법. 몬스터도 당연히 생각하고 있다

버철 캅





장 르	건슈팅
제작사	세가
발매일	95년내
가 격	미정

새턴용 버철캅이 6월1일부터 4일 일본 동경 찌바의 마쿠하리 메세에서 열린 도쿄 장난감 쇼에 전시되었다. 화면은 지난호에 소개된 것에 비해 폴리곤 위에 텍스처 매핑 처리가 되어 있고 배경 그래픽도 업소용에 더욱 가까워진 것을 볼 수 있다. 더우기 그날에는 게임을 위해서 제작되었던 전용총으로 직접 즐길 수 있었고 게임대회도 개최되었다. 이 장난감 쇼를 볼 수 없었던 국내의 많은 유저들을 위해서 그 화면사진을 공개하겠다.



텍스처 매핑이 되어 있으며 움직임도 리얼해 보인다. 캐릭터 모션도 업소용과 똑같다



이쪽은 최초 공개된 스테이지 후반. 아직 개발중이지만 이대로 발표해도 좋을 듯하다

➡도망가는 민간인, 쓰러지는 적 캐릭터. 이것이야 말로 버철캅의 진수이다. 아케이드용과 똑같은 액션을 보여줄 수 없는 것이 상당히 아쉽다





⬅지난달에는 불가능했던 민간인과 적 캐릭터의 구분도 쉽게 할 수 있게 되었다



리액션도 업소용과 흡사

적이 총에 맞았을 때의 모션도 업소용과 똑같이 이식했다는 것에 주목하기 바란다. 다리에 맞으면 다리를 구부리고, 복부에 가해지면 움추려 버린다. 이것이야 말로 버철캅의 진가다!



능숙해지면 조준방향도 바꾸고 싶어지게 된다. 다리를 노려라!!?



같은 적이라도 매번 리액션이 변한다

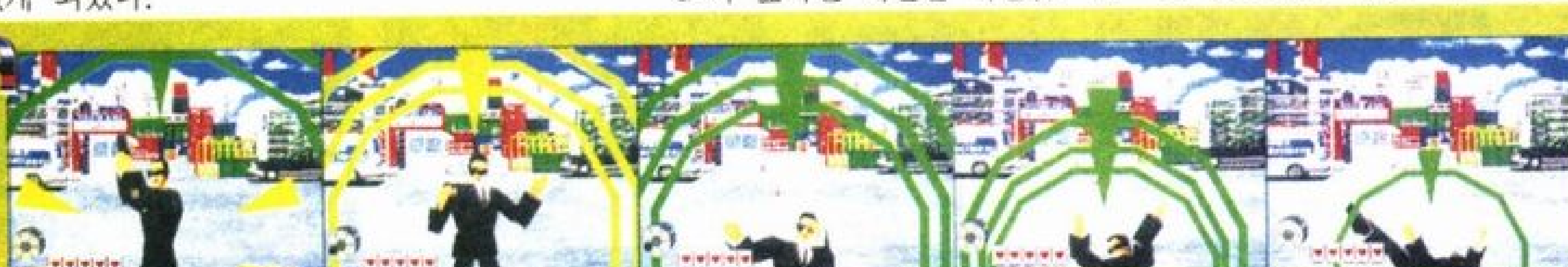
민간인도 등장하는 개발단계

지난회에 소개한 화면에서는 아직 민간인 등은 나오지 않았다. 이번호에는 업소용 버철캅에서 전혀 쓸모 없었던(?) 민간인의 모습을 볼 수 있게 되었다. 텍스처 매핑은 아직 완성도가 떨어지는 것같지만 양복입은 캐릭터 모습은 상당히 업소용과 비슷해졌다.

100% 이식을 위한 순조로운 항해

무려 한 달만에 비교적 완성도가 높아진 새턴판 버철캅. 먼저 지난호에 소개된 내용과 이번호에 소개된 내용 그리고 업소용

VIRTUA COP 명장면 ①



여기서는 스테이지1의 명장면을 살펴보자. 먼저 게임 초반에 갑자기 아래에서 불쑥 튀어나오는 적이다. 적의 크기, 적들이 리얼하게 쓰러지는 것도 똑같다

화면을 비교해보면 시점은 물론, 탄환표시와 라이프 게이지 (하트 마크)가 들어 있는 것도 알 수 있다. 현 시점은 아직 개발단계여서 충분한 만족감을 느낄 수 없지만 앞으로의 완성도가 기대된다.

새턴용 버철 캅의 머신 건 공개!

이번의 장난감 쇼에서 전시된 버철 캅은 대형 모니터를 이용한 게임 대회를 개최하기 위해서 총을 제작하여 직접 게임을 즐길 수도 있었다. 더우기 이번에 공개된 총은 건 메탈릭계의 색이었으며 이것이 그대로 새턴용으로 사용될 것같다. 또한 업소용과 디자인은 비슷하지만 색상은 훨씬 뛰어나며 크기도 조금 큰 편이다.

새턴용(지난달)



지난달 소개했던 초기화면. 캐릭터외에 배경도 미완성이었다

새턴용(이번달)



지난달 표현할 수 없었던 뒷배경에 배도 들어가 있고 캐릭터도 배경도 업소용과 비교하여 다르지 않게 만들어져 있다

업소용



움직임과 화면구성 등이 새턴용과 비슷하다는 것을 알 수 있다



적의 러쉬 신. 사이트의 표시도 조절중이다



민간인, 탄창, 라이프 게이지 등 지난달에 없었던 것들이 추가되어 있는 것을 알 수 있다. 오른쪽 업소용과 똑같다



왼쪽 새턴용과의 차이점은 캐릭터의 그림자와 음영정도!?



이쪽은 업소용의 총. 중량감이 있고 사이버틱한 디자인이 돋보인다

새턴용도 같은 디자인?

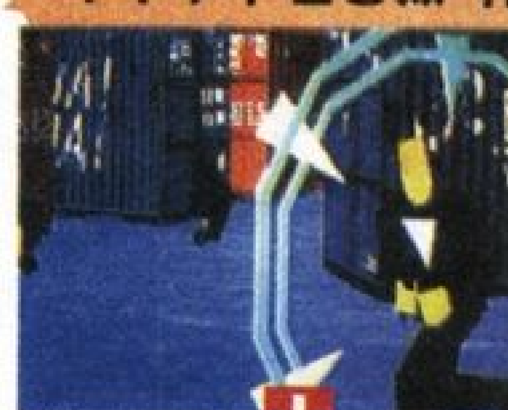


장난감 쇼에서 사용되었던 총이 이것이다. 이것은 업소용 총을 기본으로 색상을 새롭게 입힌 것이다. 이것이 그대로 새턴용으로 등장할 것같다

'버철 캅'의 최신화면 공개

세가 AM2연 제작 버철 캅의 사진을 보면 알겠지만 캐릭터가 텍스터 매핑되어 있으며 라이프 게이지, 리벌버도 표시되어 있는 것을 알 수 있을 것이다. 이것으로 업소용 화면과 차이가 상당히 없어졌다. 전시장에서는 전용 총(셔틀 마우스로도 대응)을 사용해 스테이지 1 보스의 앞까지 플레이할 수 있었다. 조금 아쉬운 점은 이 스테이지1의 완성도는 80% 이상이지만 전체적인 게임완성도는 30% 정도라는 것인데 어쨌든 발매일이 조금 늦어질 것같다.

여기까지 완성됐다!



지난 호에는 여기까지



약 1개월만에 여기까지 완성됐다. 텍스처 매핑이 흐르고 있다

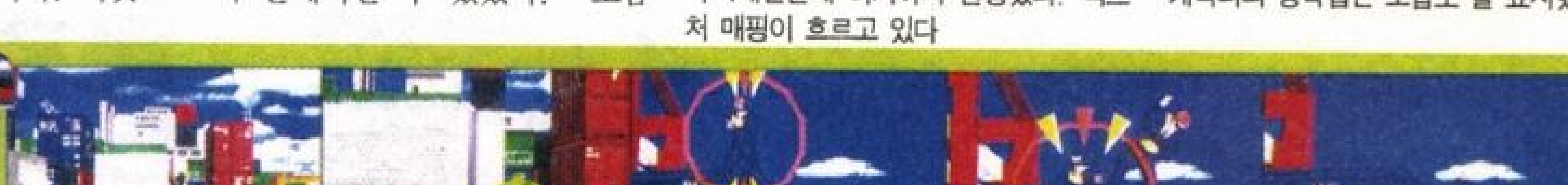


이번호의 사진은 모두 스테이지의 사진이다



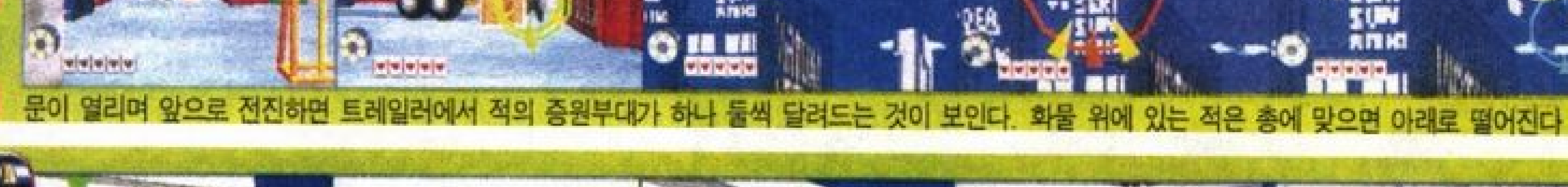
캐릭터의 양복입은 모습도 잘 표시했다

VIRTUA COP 명장면 ②



문이 열리며 앞으로 전진하면 트레일러에서 적의 증원부대가 하나 둘씩 달려드는 것이 보인다. 화물 위에 있는 적은 총에 맞으면 아래로 떨어진다

VIRTUA COP 명장면 ③



옥상에서 인질을 붙잡고 총을 쏘는 적. 그들도 총에 맞으면 아래로 떨어지고 그후 대량의 민간인이 입구에서 도망쳐 나온다

스트리트 화이터

리얼 배틀 온 필름

영화에 캐스팅 된 캐릭터를 실사 처리한 '스트리트 화이터'의 최신작이 등장했다. 이번에 발표된 것은 제 1탄으로 타이틀은 '리얼 배틀 온 필름'. 새롭게 입수한 화면을 소개하겠다.



장 르	대전액션
제작사	캡콤
발매일	95년 여름
가 격	5,800엔



영화배우들이 출현하는 실사판 대전게임

드디어 실현한 실사판 스트리트 화이터! 영화로도 등장한 스트리트 화이터가 새턴용 소프트로도 등장한다. 이 게임의 주인공인 가일 대령역 장끌로드 반담을 시작으로 영화판과 똑같은 인물들이 게임의 캐릭터로 등장한다. 이 실사판 스트리트 화이터는 촬영된 하나하나의 기술모션을 도입하여 게임용으로 사용하고 있다. 등장 캐릭터는 영화의 오리지널 캐릭터인 캡틴 사와다를 합하여 전부 14명. 게임 내용은 사진을 보면 알 수 있겠지만 '슈퍼 스트리트 화이터II X'에 가까운 것같다.

지난번 AOU쇼에서 비디오로 방영되었던 업소용 게임과도 비슷하지만 이식이라고는 볼 수 없을 정도로 색다른 새턴용 오리지널 게임이 될 것이라고 한다.



디제이와 베가. 켄 스테이지의 분위기가 풍긴다



캐릭터 셀렉트 화면. 모습은 볼 수 없지만 브랑카의 이름이 올라와 있다

비밀에 싸여 있는 새턴용은 어떻게 될것인가!?

현재 새턴용 스트리트 화이터의 사진은 공개되었지만 실제 게임의 내용에 대해서는 무엇하나 알 수 없는 상태이다. 그러나 이 사진들을 보면서 어느정도 예측은 가능할 것이다.



스카이 하이크로가 디제이에게 히트. 「FIRST ATTACK」의 문자가 확인되었다



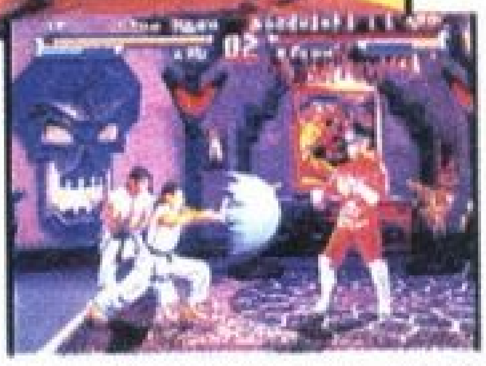
붉은 태풍 장기에프와 진홍의 켄

➡기공권 포즈도 보는 그대로. 그녀에게는 스피닝 버드 킥과 같은 대기술도 있는데 그것도 재현할 수 있을 것인가?

기술의 모션 등을 살펴보면 일련의 「스트리트 화이터」시리즈를 거의 재현하고 있다. 또한 시스템에 대해서는 「FIRST ATTACK」등의 문자가 확인되었고 이전의 시리즈에서 사용되었던 콤보 등의 각종 보너스들도 있는 듯하다. 어쨌든 아직 공개된 정보가 적기 때문에 이후의 정보를 기대하자.

춘리의 기공권 포즈도 재현!





류가 사용하고 있는 것은 파동권? 잔상이 남는 것에 주목하자. 이것은 진공 파동권이다

수많은 필살기도 그대로 재현!

사진을 보고 알 수 있는 점은 각 캐릭터가 독자적인 필살기를 사용하고 있다는 점이다. 이외의 필살기도 오리지널 캐릭터인 캡틴 사와다 이외에는 「슈퍼 스트리트 화이터II X」의 필살기들을 그대로 사용한다. 이 필살기들이 슈퍼 스트리트 화이터II X와 같은 명칭으로 불릴 것인지 해외에서 쓰이는 필살기 이름으로 쓰일 것인지는 아직 불확실하다. 또 잔상을 남기면서 작열하는 필살기도 있다. 이것은 슈퍼 콤보로 보이며 그 증거로는 체력게이지 아래의 작은 파워게이지가 증명해주고 있다.



이것은 캐미의 슈퍼 콤보이다. 캐미역의 카이리 미노그의 귀여운 모습이 게임을 더욱 즐겁게 할듯?



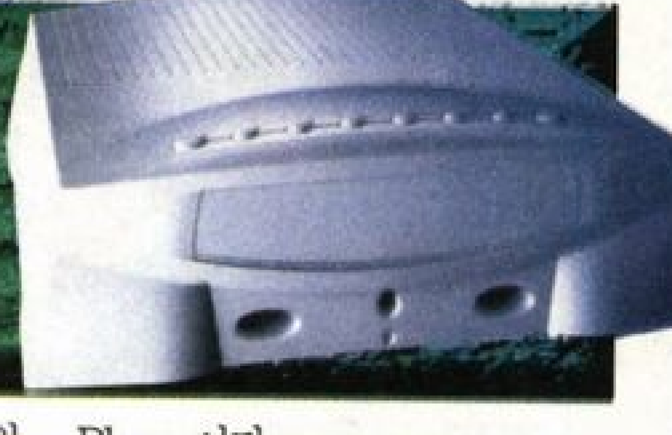
팔의 잔상이 남는 혼다의 백열장수와 바이슨 장군의 사이코 크라슈 어택

게임 모드는 어떻게 될까?

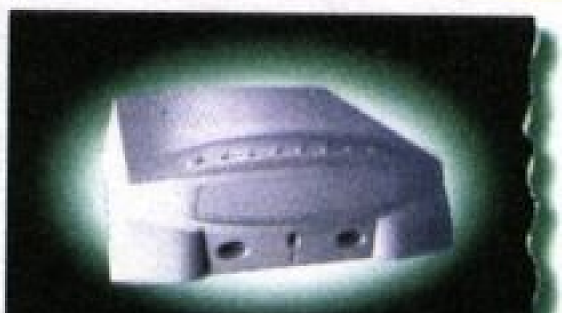
이 게임에서는 통상 일 대 일로 싸우는 '스트리트 화이터 II' 타입의 게임 모드 이외에 몇개의 모드가 추가될 예정이다. 그 중 한가지는 다른 격투 게임과 같은 방식의 모드와 보통 격투게임 보다 진화된 스토리모드가 있다. 그 이외에는 아직 알려지지 않았다. 스토리 모드에서는 유저자신이 영화 주인공인 가일대좌가 되어 게임을 진행해나가는 모드로 게임중 여러가지 선택에 의해서 스토리가 변해가는 방식이다.

PIPPIN

반다이 피핀



반다이와 애플사가 합동으로 제작한 인터렉티브 멀티기기 피핀. 드디어 그 전모와 기타 사양 등을 공개하겠다. 지난 6월 1일부터 3일까지 동경 마쿠하리 메세에서 열린 '동경 장난감쇼'에서 그 전모가 드러났으며 챔프에서는 그 공개된 자료와 기타 반다이에서 보내온 자료들을 최종 검토하여 소개하도록 하겠다.



'Pippin'은
1. 사과 품종명(피핀종), 외국산.
2. 사과 배 등의 종사.
3. 뛰어난 인물을 가르킨다.

텔리비전으로 세계의 네트워크를 탐험해 보는 재미. 물론 게임 플레이도 음악 소프트도 그래픽도 자유자재로 구사할 수 있다. 흥분의 디지털 커뮤니케이션, 그것이 Pippin Power Player이다.

퍼스널 컴퓨터 보다도 캐쥬얼하게 미디어 인테그레이를 가능케한 MacOS탑재의 플레이어가 지금 반다이에서 탄생하려고 하고 있다.

그래픽



TV를 캔버스로 하여 선을 그리고 색을 놓아 각각 파트를 조립하는 크리에이트 감각을 자극한다. 반다이 오리지널 소프트도 개발중.

네트워크



주목의 인터네트를 비롯해 모든 네트워크와 화제의 온라인에도 억세스 가능하다.

뮤직



듣는 것만의 음악을 보고, 읽고, 말할 수 있는 새로운 '실감음악'으로 변신시킨다.

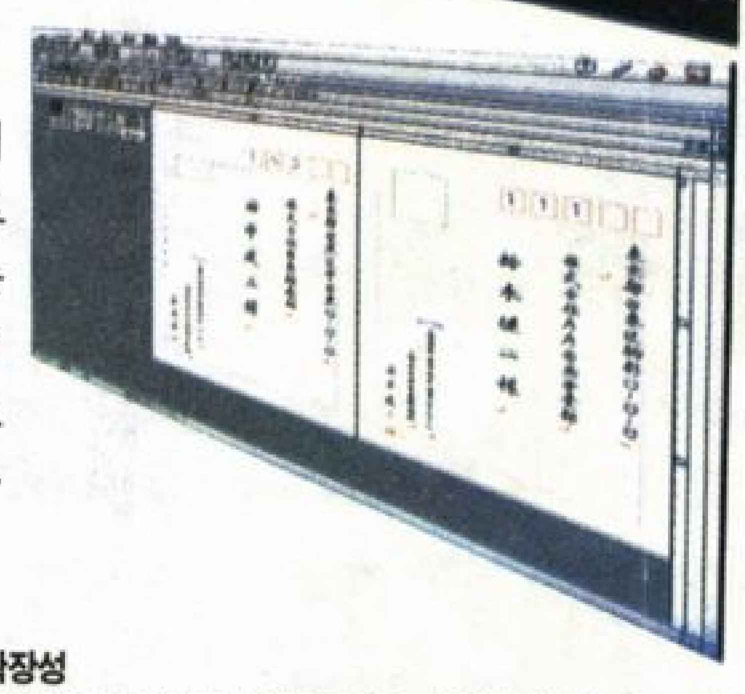
화제의 톱 아티스트, 인터랙티브 소프트 등장

에듀테인먼트



게임 감각이 가득한 CD ROM 학습 소프트가 간단조작으로 TV로 체험. 알고 싶은 정보를 자유롭게 선택. 깊어 였는 경이로움과 흥분을 느낄 수 있다.

유틸리티



워프로, 표계산, 다이얼리 등, 편리한 소프트를 바로 사용할 수 있는 쾌적함. 사무용 및 가정용을 비롯하여 개인적으로도 폭넓게 사용할 수 있다.

게임



4배속 CD ROM 드라이브가 아니면 불가능한 스피드감과 박력 넘치는 사운드. 웅장감 넘치는 익사이팅적인 소프트 라인 업

Pippin Power Player의 확장성

피핀 파워 플레이어용의 주변기기는 매킨토시에도 그 대로 사용할 수 있다. 또 매킨토시용 주변기기도 피핀 파워 플레이어로 이용할 수 있다.

주요사양

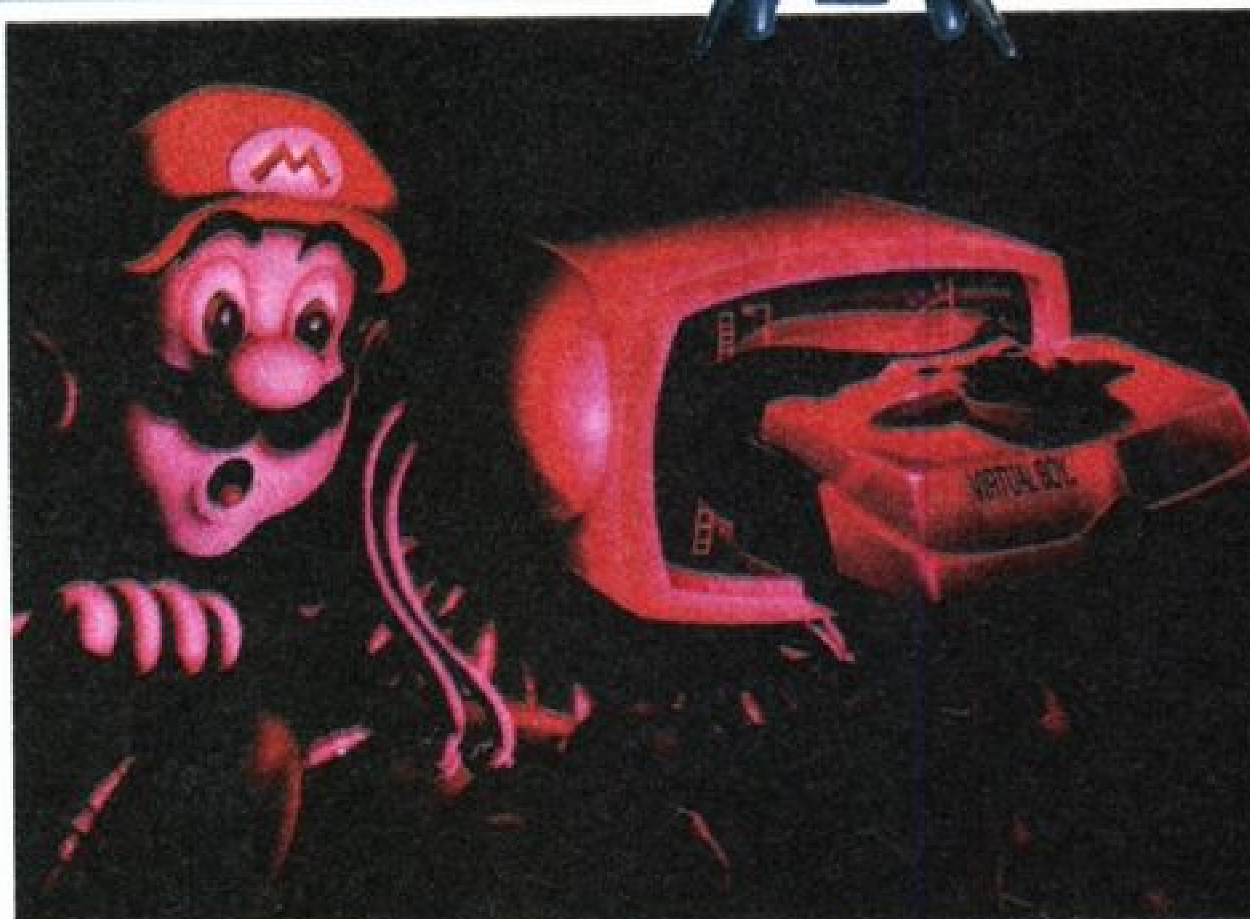
〈CPU〉 파워 PC 603/66MHz
〈메모리〉 신설계 6MB시스템/비디오 메모리
전용카드에 의한 증설대응 (1/2/4/8MB)
680×0 마이크로프로세서 에뮬레이터 등을 포함한 4M ROM
〈CD ROM 드라이브〉 4배속
피핀용 CD ROM/음악용 CD/CD+/MPEG 화이트 북 규격의 무비. 재생기능 옵션이 필요하다.
〈비디오〉 NTSC, PAL의 S비디오, 콘포지트, VGA(640×480)모니터 서포트 1670만색 표시
〈오디오〉 16비트 스테레오 사운드 재생/디지털 녹음
〈통신기능〉 GeoPort 서포트
〈콘트롤러〉 ADB(APPLE desktop Bus)규격으로 동시에 4인이 가능 전용 콘트롤러 및 ADB대응 키보드, 마우스를 지원
〈확장성〉 플로피디스크 드라이브, 하드디스크 드라이브, 그래픽 엑세레이터, 압축/확장 보드 등 대응 확장 슬롯 장비
〈OS〉 런타임판 MacOS



VB 연구실
7월 21일 15,000엔으로 출격

얼마전 일본의 마쿠하리 메세에서 열린 「게임 엑스포 '95」에서 화제를 독점하고 있던 닌텐도 기대의 신하드 버철보이에 대해 정식적인 스펙과 발매일이 드디어 결정됐다. 챔프에서도 독자들을 위해 버철보이에 관해 여러가지 정보를 소개했는데 이번에는 최종발표된 정식 사양과 본체와 동시발매될 소프트 등을 알아보겠다.

우선 발매일은 당초 예정에서 조금 늦춰진 7월 21일이다. 이것은 여름방학을 노린 판매전략으로 파악된다. 물론 소프트도 동시발매된다. 소프트는 롬카트리지 방식으로 전원은 전지나 AC 어댑터로 사용하게 된다. 통신 플레이는 현단계에서는 불가능하다. 가격은 15,000엔으로 비교적 싼 편이다.



●디스플레이…적색 LED와 거울에 의한 스캔방식 ●CPU…32비트 RISC칩 ●길이…21.7Cm×25.4Cm, 높이 11Cm ●무게…760그램(본체만) ●콘트롤러…(1개), 스탠드 표준장치 ●소프트웨어…ROM 카트리지(6.8Cm×7.6Cm×두께 0.65Cm) ●발매일…1995년 7월 21일 ●소비자가격…15,000엔

버철보이만의 장점

전지식으로 어디에서나 플레이 가능

건전지 6개(1.5V)를 콘트롤러 안에 세트하여 언제 어디서나 플레이가 가능하게 되었다. 게임보이와 같이 기본적으로 운반이동이 가능한 하드이다. 앞으로 펼쳐질 통신 케이블도 기대가 된다.



사진의 상태와 같이 책상 위 등에 세워서 들여다보는 듯한 형태로 플레이하게 된다. 본체상부에는 핀트와 화면의 폭을 조정하는 손잡이가 달려 있다. 콘트롤러내에 전지를 3개 넣어 옥외에서도 플레이할 수 있게 했다. 물론 별매 AC 어댑터도 발매된다.

강력 소프트 발매예정

가장 중요한 것은 소프트. 아무리 뛰어난 기능을 가진 하드라도 재미있는 소프트가 없으면 아무런 의미없는 빈상자에 불과하다. 버철보이는 최초부터 강력한 타이틀을 다수 준비하고 있다. 본체와 동시발매 소프트는 가격도 4,900엔으로 부담없이 게임을 즐길 수 있다.



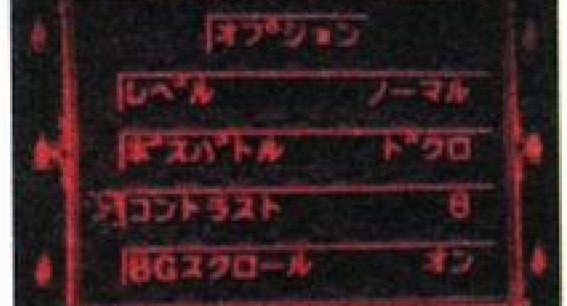
VB 라인업
하드웨어 발매전 소프트 최종진단

나와랏! 패니봄

VB	퍼즐	허드슨소프트	8월 예정	가격 미정	4M	—

뿌요뿌요식 퍼즐 등장

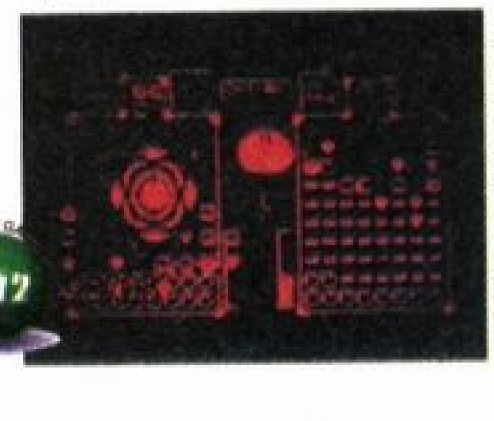
초인기를 끌고 있는 「봄버맨」의 캐릭터를 이용한 낙하식 퍼즐 게임, 「나와랏! 퍼닉봄버」가 버철보이에도 발매된다. 봄버맨과 같은 폭발감을 그대로 이식하였으며 버철보이용만의 새로운 요소도 추가되었다.



옵션 모드에서 설정을 선택. 이 부분은 똑같다



룰 설명 부분이다. 이것을 보지 않으면 게임을 쉽게 풀어갈 수 없다



컴퓨터와 대전중의 화면 거대한 봄버가 작열한다



승부가 났다. 이것이 통신대전이라면 한층 재미있는 게임을 즐길 수 있을 것이다

바티컬 포스

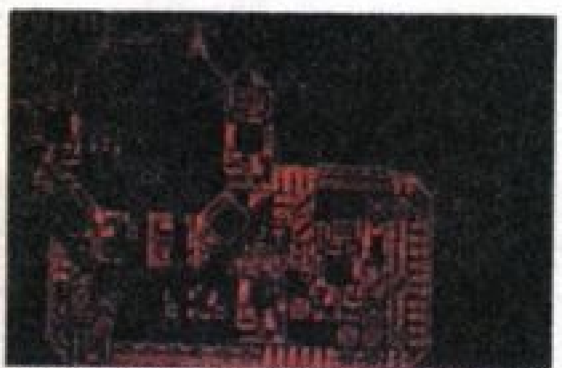
VB	슈팅	허드슨	7월 예정	가격 미정	8M	—

허드슨의 슈팅이 VB에 탄생

종스크롤 슈팅에서는 고정팬을 다수 확보하고 있는 허드슨이 선사하는 신형 슈팅 게임. 3D CG의 표현기능이 뛰어난 버철보이지만 심플하고 순수한 종스크롤 슈팅의 요소는 이외에도 많이 존재한다.



부글부글 타오르는 듯한 그래픽이 눈에 띄는 게임화면



지형에 주의하라! 이 부분은 종형 슈팅이 아니면 체험할 수 없는 부분이다



발매까지 얼마나 더 개량이 될 것인지 궁금하다



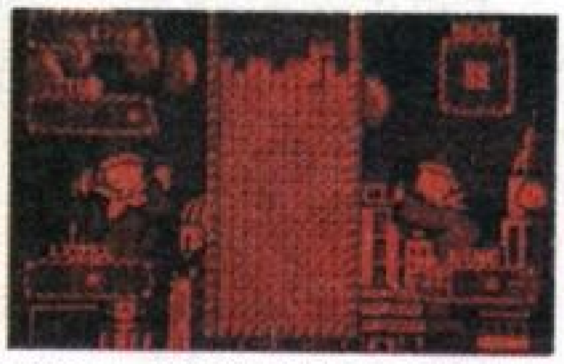
해골형 보스 캐릭터와 대결

V테트리스

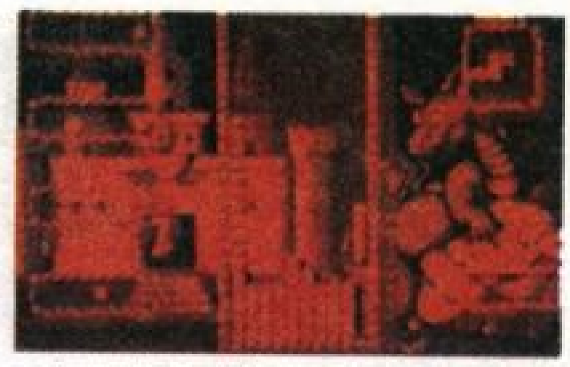
VB	퍼즐	BPS	여름 예정	가격 미정	8M	—

소련제 테트리스형을 개량

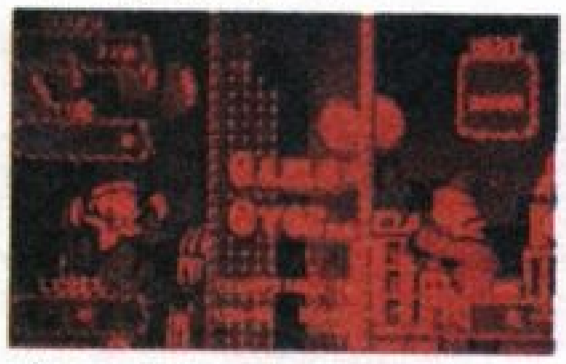
이전에 한번쯤 공부와 일을 제껴놓더라도 푹 빠졌을 만큼 인기가 높았던 「테트리스」가 버철보이에 이식된다. 물론 개량된 신세대 감각으로. 최초의 원조 「테트리스」(A-type)에서 시작해, 25라인을 부수고 화면을 클리어해 가는 모드인 B-type, 또한 버철보이용에 '루프 룰'이 추가된 C-type의 3가지 모드를 즐길 수 있다.



테트리스 유저에겐 익숙한 화면. 빨리 부수지 않으면 게임오버



2인 동시 플레이는 아쉽게도 불가능하다



잘 보면 다양한 장치들로 가득하다



모드는 3종류, BGM은 4곡

버철 프로야구 '95

VB	스포츠	켐코	8월 예정	가격 미정	8M	—

본격파 야구 시뮬레이션

버철보이는 야구 팬에 안성마춤인 소프트도 확실히 구비하고 있다. 켐코의 「버철프로야구 '95」는 본격파 야구 게임이다. 3리그, 18팀 중에서 마음에 드는 팀을 선택해 COM전, 올스타 게임, 미니 페넌트레이스의 3가지 모드로 즐길 수 있다.



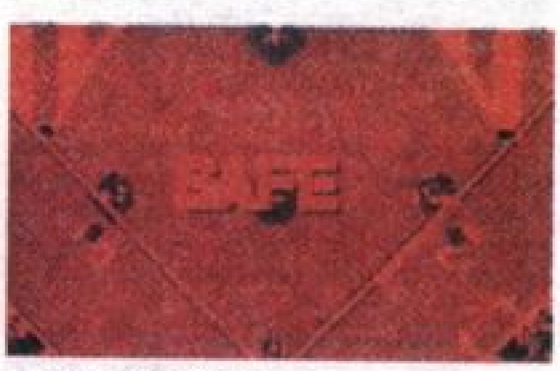
18팀중에서 선택할 수 있다



올스타 게임도 즐길 수 있다



야구팬 유저라면 이미 익숙해진 플레이 화면



타구를 쫓는 빅모드

개럭틱핀볼

VB	핀볼	닌텐도	7월 21일	4,900엔	8M	—

다채로운 핀볼대에서 체험

세번째로 소개하는 닌텐도 작품은 핀볼 게임이다. 현실감 넘치는 화면이 인상적이고 게임 내용도 상당히 획기적이다. 4종류나 되는 핀볼대에서 마음에 드는 핀볼대를 선택할 수 있다. 각 면에는 특유의 보너스 스테이지가 존재하고 있어 나름대로의 조건을 발견하는 것도 즐거움중에 하나이다.



4대나 선택할 수 있는 게임은 기존의 SFC에는 없었다



화면도 상당히 아름다워 빨리 플레이하고 픈 마음을 자아낸다



보너스 스테이지. 움직이는 별 마크를 구슬로 모두 파괴한다



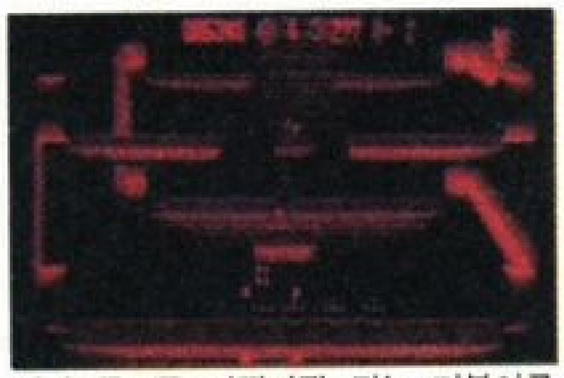
이 보너스 면은 슈팅적인 요소를 내포하고 있다

마리오 크래쉬

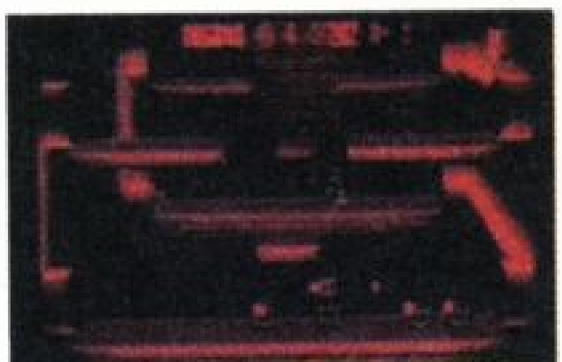
VB	액션	닌텐도	9월 예정	4,900엔	8M	—

수도관과 거북이의 함수관계

발매일은 아직 밝혀지지 않았지만 이 작품도 상당히 기대되는 것 중에 하나이다. 게임계의 슈퍼스타 마리오가 활약하는 순수한 액션 게임이다. 이번은 안쪽과 바깥쪽의 2라인을 무대로 거북이를 이용한 간접공격으로 적을 퇴치해 간다는 설정으로 되었다. 면클리어 보다도 얼마나 고득점을 얻느냐라는 게임의 목적도 특징적이다.



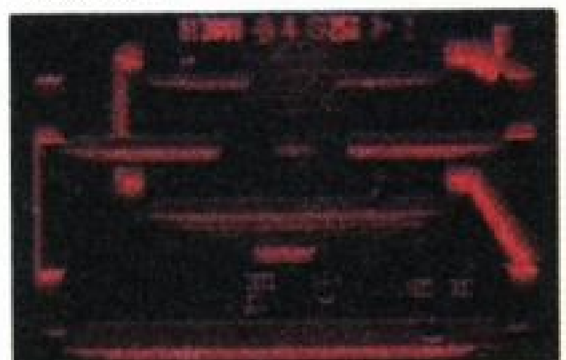
위의 통로를 아장아장 걷는 거북이를 잡아 던진다



기절시킨다. 적은 한번에 모아서 무찌르는 것이 고득점을 얻을 수 있는 최선의 방법이다



보너스 스테이지도 4면마다 있다. 코인을 먹어라



수도관을 이용해서 횡방향으로 거북이를 부딪혀 완벽하게 무찌르자

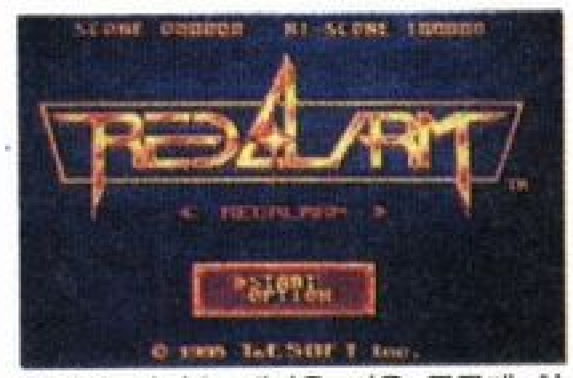
레드 알람

VB	슈팅	T&E 소프트	7월 21일	가격 미정	8M	—

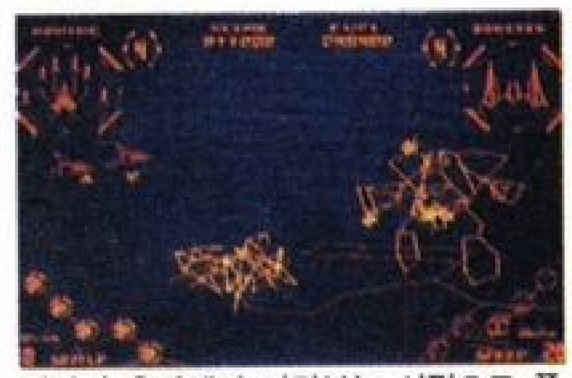
3D 슈팅의 결정판 등장

일본에서 게임을 잘 만드는 회사로 소문난 T&E 소프트에서는 2개의 소프트가 발매된다. 그중 하나는 3D 슈팅 「레드알람」이다.

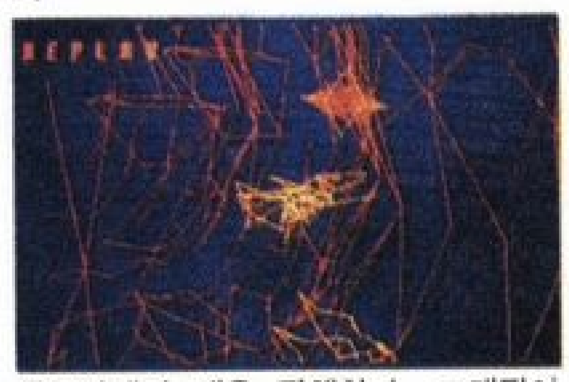
최첨단 기술인 모핑을 도입해 비스듬하게 캐릭터의 변형을 할 수 있어 질리지 않게 게임을 즐길 수 있다. 폴리곤 게임에서는 이미 정평이 나 있는 4단계 '시점변환'이 가능하며 웅장감 넘치는 플레이를 약속해주는 대작이다.



타이틀 화면은 게임을 더욱 궁금케 한다



경사진 후방에서 바라보는 시점으로 플레이한다. 이것은 보스 대전일까?



동굴상태의 맵을 진행한다. 그래픽이 박력을 느끼게 해준다



자기의 후방에서 본 모드

버철 골프

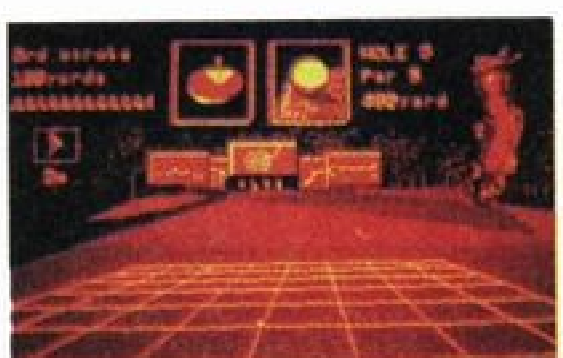
VB	스포츠	T&E 소프트	여름 예정	가격 미정	16M	—

골프 게임의 상식을 벗어난 시뮬레이션

이미 정평이 나 있는 T&E의 골프가 버철보이에도 이식된다. 독자의 CG기술에 의해 전 홀의 지형기복을 3D로 표현하였다. 리얼한 볼의 바운드와 롤링을 즐길 수 있다. 개인성적의 보존도 가능한 뛰어난 게임이다.

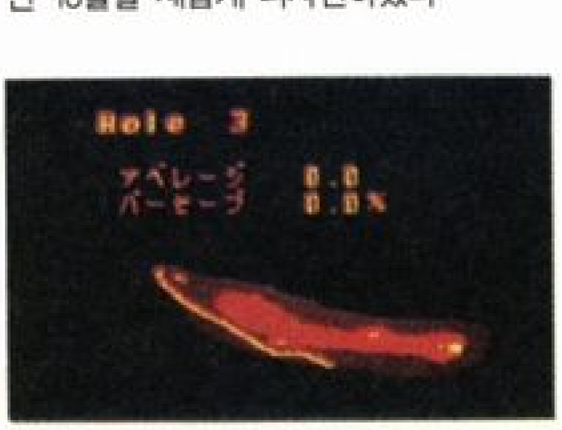


PCM 음원을 사용해 효과음 등도 리얼함을 더해준다



전 18홀을 새롭게 디자인하였다





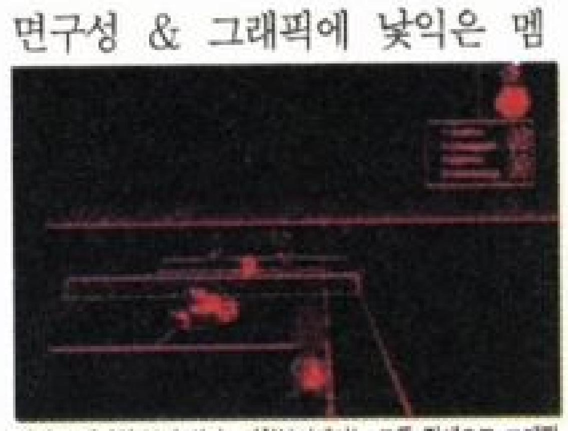
마리오 VB 테니스

VB	스포츠	닌텐도	7월 21일	4,900엔	8M	—

3D 게임으로 대박력을 느낀다

닌텐도의 본체와 동시발매 소프트는 어느 것이나 기대가 되지만 그 중에서 이 게임은 화면으로만 봐도 제일 처음으로 사고 싶은 게임이다. 보기쉬운 화면구성 & 그래픽에 낯익은 멤버가 활약한다.

1인 플레이 전용이지만 COM과 조를 짜서 더블 플레이를 하는 면은 높은 완성도를 보여주는 것이다.



화면도 대단히 보기 쉽다. 버철보이에서는 모두 적색으로 그래픽 처리되지만 이정도라면 문제없이 게임을 즐길 수 있을 것이다



선택할 수 있는 선수는 모두 7인이다. 모르는 캐릭터가 없을 정도로 낯익은 캐릭터가 나열되어 있다



마리오 대 요시. 마리오가 서브한다



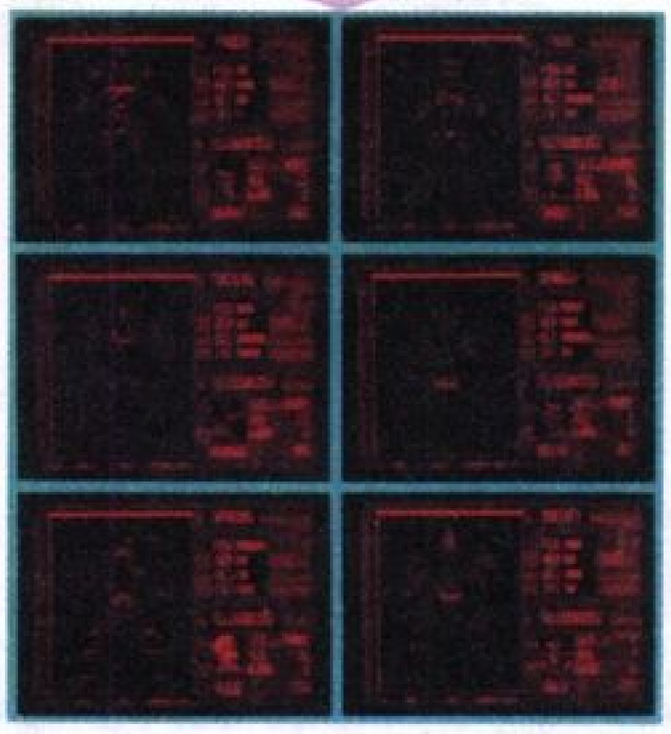
전진하면 이와 같이 화면의 후방이 시점에서 없어진다

텔레로 복서

VB	스포츠	닌텐도	7월 21일	4,900엔	8M	B

본격파 3D 복싱 게임

이런 적도 있다



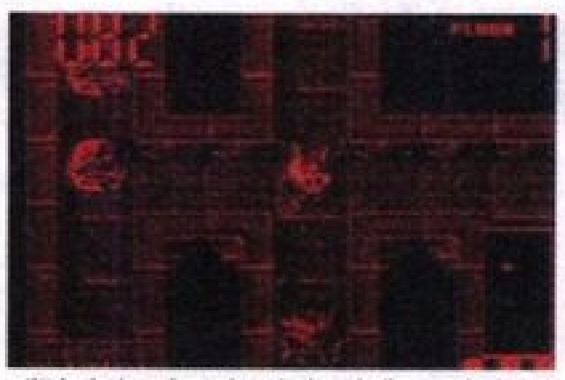
이 게임을 하는 유저는 상당히 치열한 복싱을 체험하게 될 것이다. 적을 마구 때려눕히고 앞으로 앞으로 진행하는 것이 목적이지만 어쨌든 등장하는 캐릭터는 신체가 거구이다. 이 싸움이 눈앞에서 전개되므로 흥분을 느끼는 감도는 상당히 높다. 커멘드 입력에 의한 초필살기도 있으므로 단조로운 전투는 되지 않는다. 적을 모두 격파하면 이번에는 자신이 챔피온이 되어 방어전을 펼친다.





잭 브로스의 미로

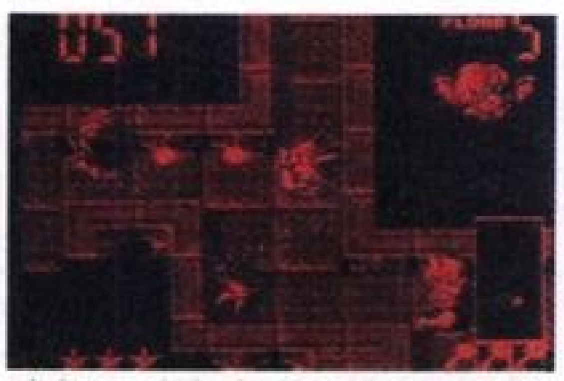
VB	액션	아트라스	9월 예정	가격 미정		—



캐릭터와 미로의 벽이 입체로 되어 있다



무기는 캐릭터에 의해 다르다. 사진의 잭 랜턴은 불덩이를 던져 공격한다



열쇠를 구하러 미로안을 찾아다니자



각기 다른 능력을 가지고 있으므로 캐릭터마다 전법을 생각하지 않으면 안된다

빨리 요정계로 돌아가자!

인기 RPG 「여신정생」시리즈에 등장하는 악마 '잭 프로스트'들이 활약하는 슈팅성이 강한 액션이다. 약 60개 정도의 스테이지를 빠져나와 요정계로 돌아오기 위해서는 각층에 있는 열쇠를 발견하지 않으면 안된다. 앞으로 진행하는 것을 방해하는 놈은 눈뭉치와 나이프 등 캐릭터 마다 다른 공격으로 격퇴한다.

잭 프로스트
무기는 눈뭉치. 위력은 약하지만 연사할 수 있다는 장점이 있다

잭 랜턴
불덩이로 공격한다. 눈뭉치보다 위력이 강한 대신에 연사가 불가능하다

잭 리퍼
나이프로 근처에 있는 적을 찌른다. 위력은 최강. 발도 상당히 빠르다



인스마우스의 저택

VB	어드벤처	아이맥스	10월 예정	가격 미정		—

어두운 통로 속에서 기분 나쁜 숨소리와 함께 화면에서 날아드는 듯한 괴물이 습격해 온다. 그런 긴장감을 리얼하게 맛볼 수 있는 게임. 이 게임의 목적은 괴물들에게서 쉴틈없이 도망가고 열쇠를 발견해 시간내에 저택을 탈출하는 것. 죽지않는 그들의 추적에 마취총과 트랩 등으로 맞설 수밖에 없다.

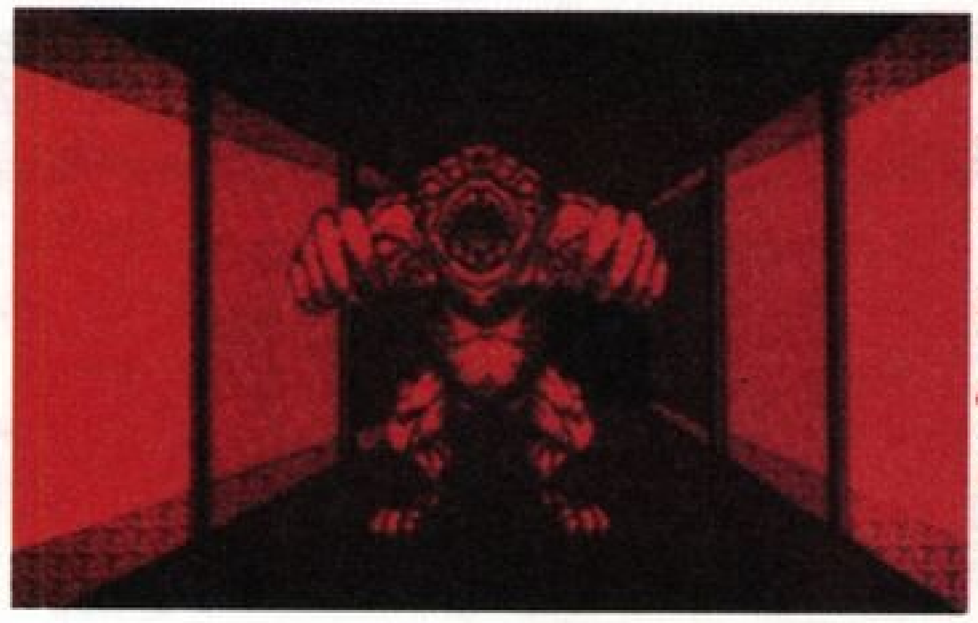
놈은 아직도 그곳에 있다!



문자가 새겨져 있는 틀까지 기분 나쁜 분위기를 자아내고 있다. 패스워드는 4문자를 입력하는 것



방문자를 불러들이는 듯이 안개가 자욱하게 낀 괴상한 저택. 그리고 짐승과 같은 절규가…



우와!! 괴물이다



슈퍼 32X 라인 업

파라스 코드

스텔라 어설트와 함께 32X에 슈팅 열풍을 불러 일으킬 또 하나의 게임 파라스 코드가 등장한다. 이 게임은 네오지오에 발매되었던 뷰 포인트와 비슷한 형태의 게임인데. 뷰 포인트와는 달리 모든 스테이지의 구성이 폴리곤으로 되어 있다.



장 르	슈팅
제작사	세가
발매일	7월 14일
가 격	미정

그리운 명작 게임이 부활했다!

드디어 슈팅게임 매니어들의 갈증을 시원하게 해결해 줄 문제작이 등장하였다. 특히 32X 유저들에게는 너무너무 반가운 소식. 슈팅 게임의 매니어라면 스페이스 헤리어와 스타워즈를 해보았을 것이고 최근에 발매된 스텔라 어설트에 이어 등장한 파라스 코드를 주목할 것이다.

이 게임은 지금으로부터 약 15년전 업소용 게임으로 등장해서 그 당시에 충격적인 3차원 화면을 자랑하여 많은 사람들로부터 사랑을 받았었다. 그런데 세가가 이 게임을 리메이크한 것이다. 세월이 흐르고 또 흘러 어느덧 잊혀져 버린 이 게임이 폴리곤으로 중무장한 채 아름다운 모습으로 재탄생하여 15년전 그 영광을 재현하기 위해 이렇게 우리앞에 다시 등장했다.



돌아온 잭슨!!



폴리곤 기법이 상당히 화려해진 느낌이다

시스템은 더욱더 다양하게 변모

파라스 코드는 현재 가장 각광 받는 폴리곤 플랫 쉐이딩 기법을 사용하여 제작되었으며 게임의 시점은 15년전과 똑같이 45도 방향으로 비스듬히 기울어진 상태이며 3차원을 표현하던 기법을 그대로 사용하고 있다.

게임에 등장하는 비행선들의 모양을 자세히 보면 각 기종마다 셀 수 없는 다양한 차이점들이 발견되는데 이러한 점 또한 이 게임에서 뺄 수 없는 특징중에 하나이다. 또한 적 비행기 앞으로 대담하게 다가가 그들의 무기를 무기력화시키는 장면이나 적기를 우주의 먼지로 산화시키는 장면은 이 게임의 압권이라 할 수 있다.

계속해서 발전해온 폴리곤 기술과 15년전의 영광이 어우러지는 이 게임에서 빼놓을 수 없는 장점은 슈팅 게임인데도 점프를 할 수 있다는 것이다.



잭슨의 자랑인 화끈한 전투신



폴리곤을 엄청난 양을 사용했다는 것이 금방 드러나는 장면이다



바다를 표현하는 장면이 약간 자극적이다

뛰어난 사운드와 그래픽

이 게임에는 일반 슈팅게임과 달리 바다를 표현한 기법이 무척 눈에 띄는데 특히 폴리곤으로 표현된 물고기들이 상당히 독특하다. 그러나 대부분의 바다 효과는 눈이 아플 정도로 자극적인 화면이 많은 편이다. 파라스 코드는 이런 약간의 불만이 남긴하지만 전체적인 모든 배경은 아주 훌륭하다고 할 수 있다.

게임에서 빼놓을 수 없는 배경음악과 효과음에 관해서도 상당히 신경을 쓴 흔적이 보이지만 워낙 게임자체가 아름다운 그래픽을 자랑하다보니 음악부분보다는 영상부분이 더더욱 충격적으로 느껴질 것이다.

32X로 업그레이드한 만큼 이전에는 상상도 할 수 없었던 깨끗한 음질이 게임과 어우러질 때 과연 달라도 다르구나 하는 탄성을 연발하게 될 것이다.

거대한 폴리곤과 수많은 스프라이트를 아낌없이 사용한 이 게임은 슈팅이라는 장르에 새로운 돌풍을 몰고 올 것이며 어쩌면 당분간 이 게임과 비슷한 종류의 아류작들이 쏟아지지 않을까 하는 성급한 생각마저도 든다.



다양한 스테이지가 준비되어있다



슈팅 자세는 15년전과 다를 바가 없다

독자심판대



어느 누구도 한치 앞을 예상할 수 없는 게임판의 미래를 아주 가볍게 -마치 친구들과 농담하듯이- 이야기하는 사람들이 있습니다. 누구일까요? 바로 게이머 여러분입니다. 게이머의 머리 속에 들어있는 생각들이 게임만들기의 바탕인 것입니다. 이제 게임계도 차세대 게임기의 세대가 도래했다고들 합니다. 앞으로 펼쳐질 차세대 게임계를 어떻게 생각하십니까. 마치 이창호 기사가 바둑판의 열수 앞을 내다보듯이 여러분도 게임계의 열수 앞을 예언해 보세요.

다음달 주제 나의 게임론은 이러하다!

게임을 좋아하는 게이머라면 누구나 자신의 취향에 맞는 하드웨어나 소프트웨어가 있을 것입이다. 이 코너는 그중에서도 차세대기만을 고집하는 독자들의 심판대로서 매회 주제를 가지고 토론하는 장이기도 합니다. 국내 게이머들이 판단하는 차세대기의 승리자! 그것이 새턴일지 플레이 스테이션일지, 아니면 3DO일지를 조리있게 주장해 주세요.

차세대 게임기들의 CPU능력

여기에 소개되는 차세대 머신들의 사양을 참고로 다음호에 글을 보내 주십시오. 이 정도의 정보라면 챔프 독자분들은 어느정도 감이 잡힐 것입니다.

새턴의 SH-2

새턴에는 히타치 제작소가 개발한 RISC칩 「SH-2」를 사용하고 있다. 정식 명칭은 「SH7600 시리즈」. 1명령을 1클럭으로 실행하고 DSP를 탑재하여 32비트의 승산을 고속으로 처리할 수 있어 최근 등장하고 있는 3D CG게임의 좌표 변환 등을 효율적으로 처리할 수 있는 성능을 가지고 있다.

SH-2는 게임기뿐만이 아니라 휴대용 정보기기나 카 네비게이션 시스템 등에도 응용되고 있다.

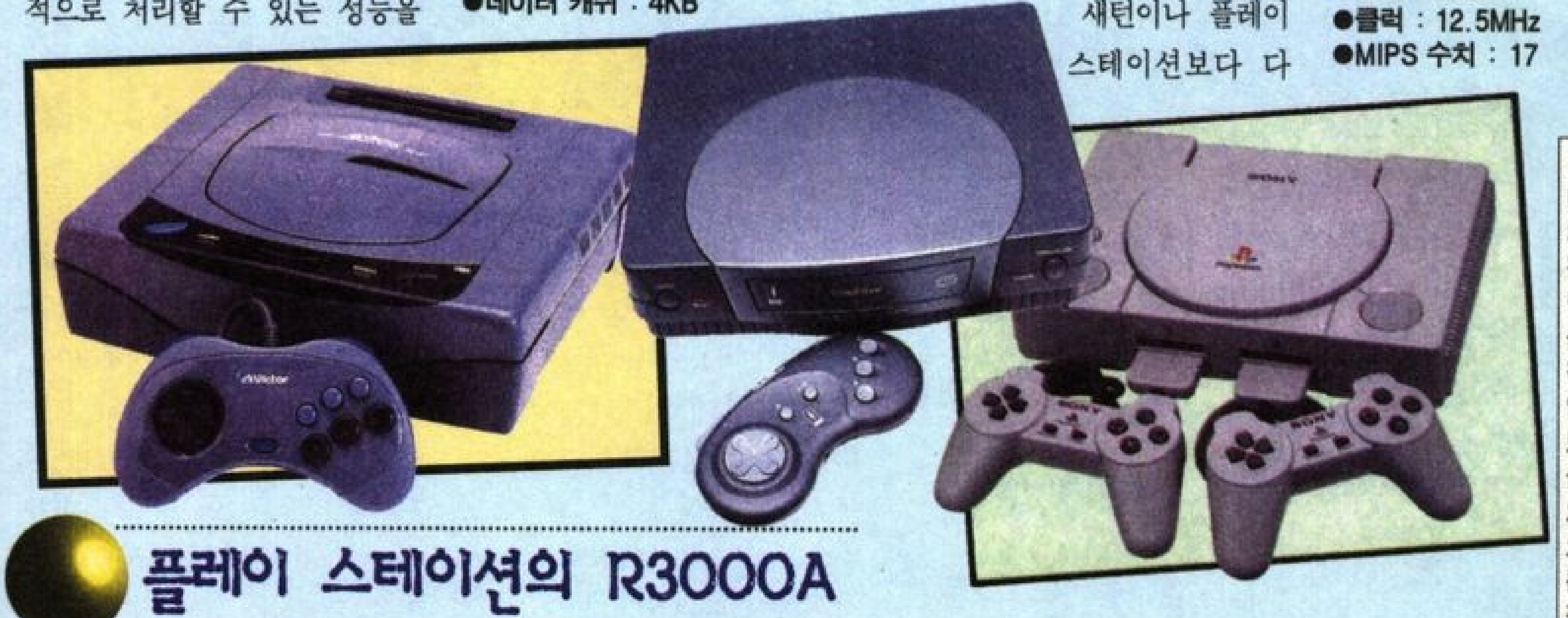
- 세가 새턴용 CPU
- 제작 : 히타치 제작소
- 종류 : RISC
- 클럭 : 28.6MHz(1개당)
- MIPS 수치 : 25
- 명령 캐쉬 : 4KB
- 데이터 캐쉬 : 4KB

3DO와 ARM 60

게임기 사상 최초로 RISC칩을 탑재한 게임기, 3DO. ARM사는 주로 휴대용 전화기 등의 CPU를 제작하던 회사로서 이 ARM60은 3DO에만 사용된 CPU이다.

새턴이나 플레이 스테이션보다 다소 떨어지는 듯한 인상을 주지만 MIPS수치가 17정도이므로 그다지 떨어진다고는 볼 수 없으며 우수한 주변칩들이 그래픽 처리를 빠르게 해준다.

- 3DO용 CPU
- 종류 : RISC
- 클럭 : 12.5MHz
- MIPS 수치 : 17



*이번에 보내주실 내용은 「차세대기들의 하드웨어적 장단점」입니다. 매달 상반된 의견을 보내주신 두사람을 뽑아 격전의 장을 펼쳐보입니다.
보내실 때는 「독자심판대」 담당자 앞으로 보내 주십시오. 뽑히신 2분께는 챔프점수 2000점을 드립니다.
참고로 이 코너는 순수한 독자들 토론의 장입니다. 그러므로 게재된 내용은 게재된 분들의 의견에 지나지 않습니다.

플레이 스테이션의 R3000A

PS용 CPU로 채용된 R3000A(실제로는 R3000A와 호환하는 커스텀 칩이다)는 RISC칩의 대명사로 알려진 CPU로써 소니의 워크 스테이션 뉴스에도 채용됐다. 버스의 전송 능력은 CISC칩의 4배에 달하고 버스 사이클만 본다면 33.9MHz로 CISC로 따졌을 때 약 136MHz에 해당한다.

또한 MIPS수치(1초간에 몇 백만가지의 명령을 처리할 수 있는가를 나타내는 수치)도 30을 넘고 있어 일반 게임기의 성능을 크게 상회하고 있다.

- 소니 PS용 CPU
- 제작 : MIPS
- 종류 : RISC
- 클럭 : 33.9MHz
- MIPS 수치 : 30
- 명령 캐쉬 : 4KB
- 데이터 캐쉬 : 1KB

기록도전, 내가 최강자다!

모든 게임에 스코어란 왜 존재하는가? 그것은 기록이란 것을 재기 위해서이다. 같은 게임을 서로 다른 두사람이 엔딩을 봤다고 해도 이 스코어나 타임어택에 의해서 평가는 달라지게 된다.

이번호에 새롭게 신설된 이 코너는 이러한 게임의 특성에 입각하여 독자들이 기록에 도전할 수 있도록 만든 참여 코너, 즉 지상 게임경진대회. 본인이 하이스코어라고 자부하는 독자들은 빨리 응모하자.

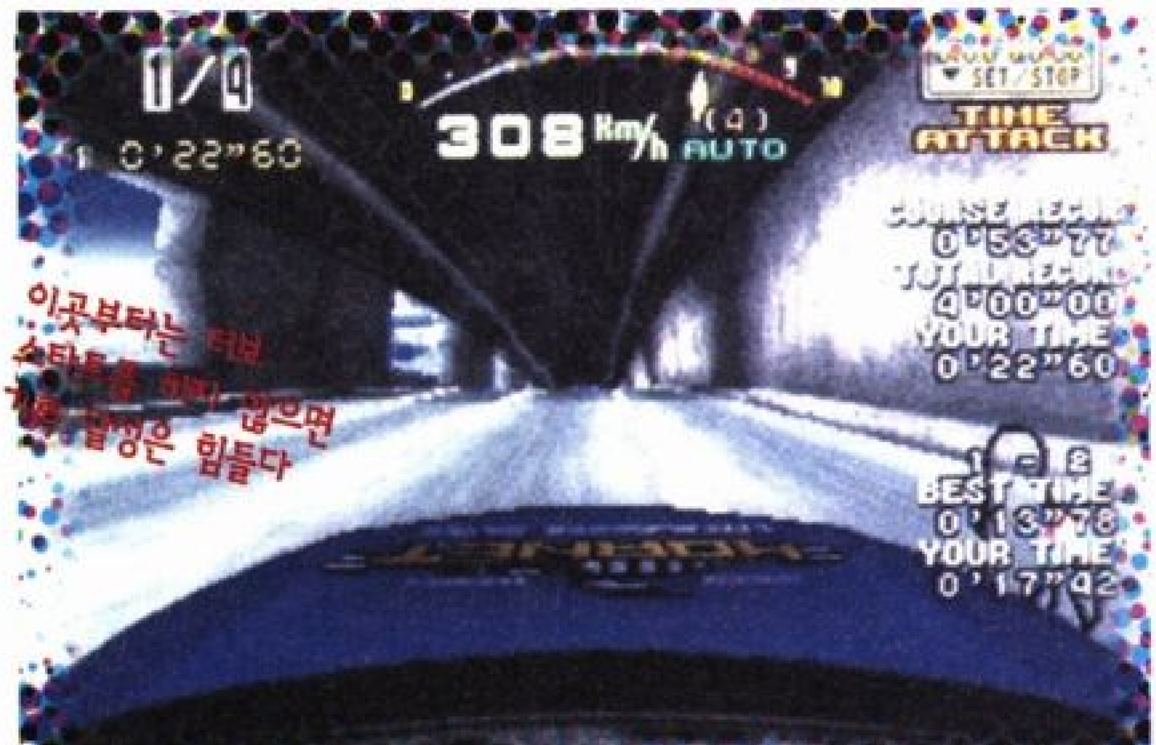
코스는 3종류! 코스마다의 기록에 도전한다!

여기서 우리가 보게 되는 데이토나의 화면은 VERY EASY의 타임어택 모드. 확실한 시간을 재기 위해서 타임어택에 도전하자.

초급 777스피드 웨이

●코스해설: 마을 전체가 거대한 도박장인 라스베가스에 이 스리세븐 스피드 웨이가 설치되어 있다. 코스의 요소요소에는 카지노의 간판이 늘어서 있는 굉장히 화려한 서키트장이다.

목표 랩 타임/16.30초　목표 골 타임/2분 26초대



중급 다이노사우르스 캐니언

●코스해설: 깊은 계곡을 지나 공원을 이용하여 만들어진 코스. 이 계곡의 원래 이름은 호리 캐니언이었지만 도로 공사중에 발견된 거대한 공룡의 화석에 의해서 다이노 사우르스 캐니언으로 불리우게 되었다. 상당히 테크니컬한 코스이다.

목표 랩 타임 : 43.50초　목표 골 타임 : 목표 골 타임 3분



고급 시 사이드 스트리트 갤럭시

●코스해설: 스타라이트 브리지에서 스타트하여 오리온 베이의 관광 명소를 통과하는 대 레이스. 해안선 달려 멋지게 우승하자.

목표 랩 타임 : 1분 42초　목표 골 타임 : 3분 35초



하이스코어로 응모하자!

위에 제시한 목표 타임은 어디까지나 목표이다. 즉, 이 기록을 세운 후에 언제라도 기록을 다시 깰 수 있는 것이며 자신이 목표로한 기록을 달성했다해도 다른 누군가가 그 기록을 돌파할 수도 있다는 말이다.

챔프에서는 자신이 최고라고 세상에 알리고 싶은 게이머들을 위해서 매달 게임을 정하고 기록에 도전하는 도전자들의 기록을 접수받아 그달의 1등에게 챔프점수 2,000점을 주기로 하겠다. 단, 기록접수는 엽서를 통하지 않고 사실 검증을 위해서 비디오 테이프로 함.

＊응모할 게임은 새턴용 「데이토나USA」.

보내실곳

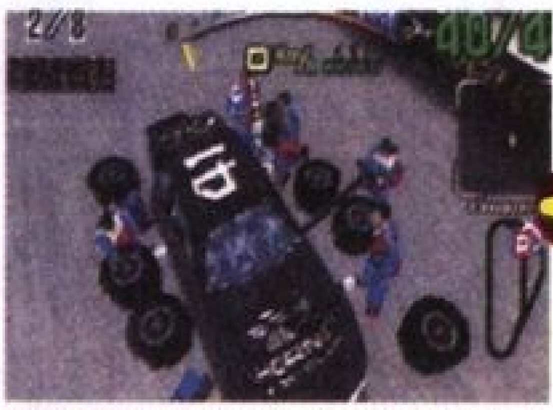
서울시 용산구 원효1가 116-2 지산빌딩 3층 「기록도전 담당자 앞」으로

게임에는 언제나 비법이라는 것이 숨겨져 있다. 새로운 재미를 찾아주는 비법들. 이것은 차세대기도 예외가 아닙니다. 최근에 인기를 얻고 있는 소프트들에 비법은 없는 것일까? 그 궁금증을 확실하게 풀어 드리겠습니다.

데이토나USA

타이어 없이 데모가 흐른다

모드나 코스는 어디라도 상관없으므로 게임중에 피트 인하자. 그리고 피트 쿨이 타이어를 빼고 새로운 타이어를 장착하기 전에 A,B,C+스타트 버튼을 눌러서 패드 리셋을 걸자. 그러면 그후부터 어드버타이즈 데모에서 타이어가 없는 자동차가 달리게 된다.



피트 인하여 이처럼 타이어가 빠진 상태가 되면 패드로 리셋하자



그후에 아무것도 하지 않고 화면을 보고 있으면 데모에서 타이어가 없는 차가 달리고 있는 것을 볼 수 있을 것이다

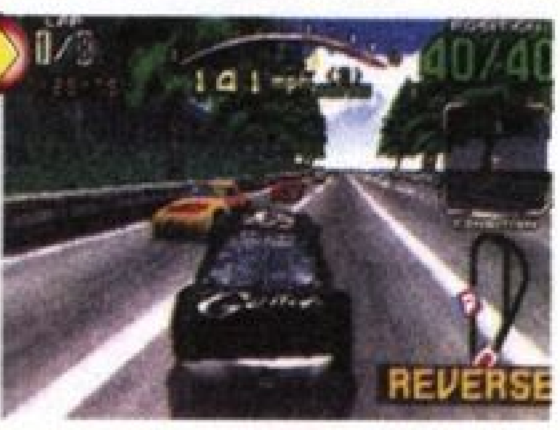
데이토나USA

마일표시로 레이스를 즐긴다

타이틀 화면이 표시되고 있을 때에 2P측 패드의 X,Y,Z버튼을 동시에 누르고 그후에 적당한 모드로 게임을 즐긴다. 그러면 자동차의 속도가 Km가 아닌 마일(mph)로 표시되어 있을 것이다. 더우기 코스 선택화면과 역주시의 문자도 영어표기로 바뀌게 된다.







타이틀 화면에서 2P측의 X,Y,Z를 누른다 : 타이틀 화면에서 X,Y,Z버튼을 누를 때는 2P측 패드를 이용해야 하므로 틀리지 않도록 하자. 성공하면 옆의 사진처럼 문자가 영어로 변하게 되고 속도가 마일로 표시되는 해외버전(?)으로 플레이할 수 있다

다이다로스

게임전반의 무적 커멘드

게임 플레이 중에 1P측 패드의 L,R버튼을 누른 채로 2P측 패드의 버튼을 누르면 프로어 클리어 등의 편리한 효과가 일어나게 된다.



어디라도 상관없다. 그러나 이렇게 편리한 비법이 간단히 사용되도 좋을지!?

버튼	효과
스타트 버튼	플레이중에 플로어를 강제적으로 클리어한다
A버튼	데미지를 받고 감소된 실드를 모두 회복한다
B버튼	소비하여 사라진 제네레이터를 모두 회복한다
C버튼	장비하고 있던 무기의 탄약을 최대치로 회복
X버튼	장비한 무기의 레벨을 한단계씩 올린다
Z버튼	플레이중인 프로어 맵을 모두 표시한다

건너즈헤븐

지속시간 MAX모드

오프닝 데모후에 「PUSH START」라고 표시되면 L1,L2,R1,R2 버튼을 누르면서 셀렉트 버튼을 누르면 「SECRET CODE : AA」라고 나오는데 이것을 방향키와 버튼을 이용하여 AA를 SS로 바꾼 후에 게임을 시작하자. 그러면 건포드의 파워 지속시간이 999인 상태로 게임이 시작된다. 더우기 이 비법은 파워 지속시간만이 아니라 다른 효과도 볼 수 있다. 효과에 대해서는 표를 참고하도록 하자.

커멘드	사용효과
MA	2스테이지부터 시작된다
UT	3스테이지부터 시작된다
RH	4스테이지부터 시작된다
QB	플레이어가 거대화된다
TY	체력이 0부터 시작된다
YI	최초부터 폭탄을 9개 가지게 된다
CM	플레이어가 작아진다



파워 지속시간이 굉장하다. 시간을 신경쓰지 않아도 된다

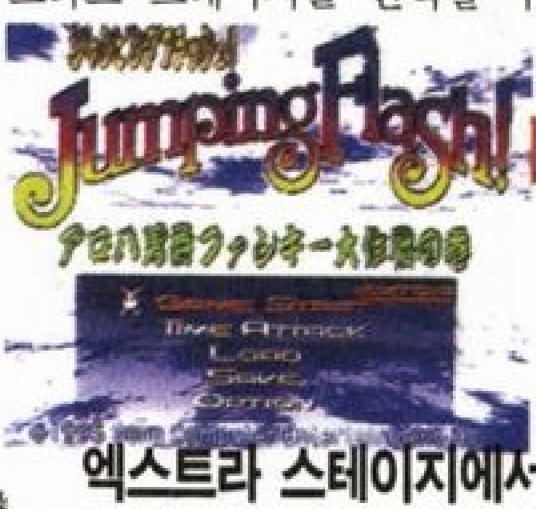


SECRET CODE의 AA를 SS로 바꿔보자

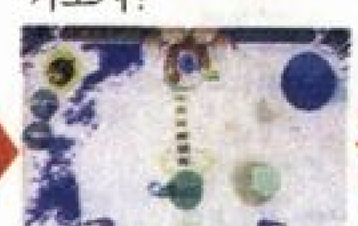
점핑 플래쉬

경이의 6단 점프

이 점핑 플래쉬의 재미는 점프에 있다고 해도 과언이 아니다. 그 점프중에 최고의 점프인 6단 점프비법을 소개하겠다. 이 게임은 1번 엔딩을 본 후에 타이틀 화면으로 돌아오면 자유롭게 스타트 스테이지를 선택할 수 있다. 스테이지 선택화면에서 월드 6 다음에 EXTRA라는 스테이지의 존재가 밝혀졌는데 이 스테이지에서는 6단 점프와 L1 버튼을 누르는 것으로 대쉬가 가능하다. 6단점프의 재미를 느껴보자!



엑스트라 스테이지에서



점프!



눈이 빙글빙글 돌 정도로 높은 점프. 꿈에 나올까 무서울 정도다. 또한 오른쪽 사진은 같은 장소에서 3번 점프한 사진이다

차세대 발매리스트

LG전자에서 발매된 3DO 얼라이브, 삼성에서 출시될 새턴, 그리고 플레이 스테이션, PC FX, 버철보이 등의 소프트웨어 발매 정보를 정확하게 알려드립니다.

同 : LG 전자와 삼성을 통해 국내 동시발매되는 게임을 말합니다.
★ : 챔프의 이름을 걸고 추천할 만한 기대작을 말합니다.

플레이 스테이션

	발매일	게임명	제작사	가격
7월	7/7	크루링PA	스카이싱크시스템	5,800엔
	7/14	실황파워풀 프로야구 95	코나미	5,800엔
	7/21	킹스필드2	프롬소프트웨어	6,300엔
	★7/28	3X3아이즈	엑싱엔터테인먼트	7,300엔
		두근두근메모리얼	코나미	6,800엔
	7/예정	나이트스트라이커	빙	6,400엔
	7/예정	필로소마	소니CE	5,800엔
8월	8/상순	그랜드스트록	SPS	5,800엔
	8/상순	퍼펙트 골프	세타	6,500엔
	8/하순	해저대전쟁	엑싱엔터테인먼트	5,800엔
	8/예정	EMIT	코에이	미 정
	8/예정	사라브레이드브리다	헥트	6,200엔
	★8/예정	제로디바이드	줌	5,800엔
	8/예정	하이퍼포메이션사커	휴먼	5,800엔
		컬러즈매니어	타이토	미 정
	★	호혈사일족2	일본물산	미 정
		나홀로 집에2	피디	미 정
		더 타워	피디	미 정
		X맨	미디어링	미 정
		스트리트화이터 리얼 배틀	미디어링	미 정

3DO

	발매일	게임명	제작사	가격
7월	7/14	EMIT Vol2 목숨건 여행	코에이	8,800엔
	7/14	리턴화이어	3DO컴퍼니	6,800엔
	7/16	객스	BMG 빅터	6,800엔
	7/21	오션즈비로우	멀티소프트	5,800엔
	7/21	테마파크	EA.빅터	7,800엔
	7/하순	라이즈 오브 로보트	멀티소프트	8,800엔
8월	8/중순	학교의 무서운 소문	어뮤즈	미 정
	8/하순	캅스 킬러	어클레임저팬	7,800엔
	8/하순	서프림 워리어	어클레임저팬	8,800엔
	8/예정	스크램블 코브라	팩인 비디오	7,800엔
	8/예정	프로스타디움	산요	8,800엔
	8/예정	피라미드 인트루더	타이토	8,800엔
발매일미정	★	드래곤로어	멀티소프트	미 정
		하우스키퍼	허밍허드	미 정
		버철풀	인터플레이	미 정
		퍼펙트월드	EA.빅터	미 정
		데프컨5	멀티소프트	미 정
	★	윙코맨더3	EA.빅터	미 정
		스페이스헐크	EA.빅터	미 정

새 턴

	발매일	게임명	제작사	가격
7월	7/7	다크시드	기가커뮤니케이션	5,800엔
	7/14	학교의 괴담	세가	5,800엔
	★7/14	버철화이터리믹스	세가	3,400엔
	7/21	리그로드 사가	세가	5,800엔
	7/28	실황파워풀프로야구'95	코나미	5,800엔
	7/28	클럭나이트 페파루초	세가	4,800엔
	★7/28	D의 식탁	어클레임저팬	8,800엔
	7/예정	X저팬	세가	6,800엔
	7/예정	구전계	테크노소프트	미 정
	7/예정	열혈부자	테크노소프트	미 정
	7/예정	트윈비 대전퍼즐다마	코나미	5,800엔
8월	8/11	졸업2	리버힐소프트	6,800엔
	8/하순	수호연무	데이타이스트	6,800엔
	8/예정	A1장기	소프트뱅크	6,800엔
	★8/예정	월드어드벤스대전략	세가	7,800엔
	★8/예정	샤이닝위즈덤	세가	5,800엔
발매일미정	★	버철화이터2	세가	미 정
	★	버철캅	세가	미 정
		스타게이트	세가	미 정
		오버드라이브	줌	미 정
		더 호드	BMG빅터	미 정
	★	객스	BMG빅터	미 정
		드래곤포스	세가	미 정
		로드러쉬	EA.빅터	미 정
	★	쇼크웨이브	EA.빅터	미 정
		매직카페트	EA.빅터	미 정
		노바스톰	빅터엔터테인먼트	미 정

PC-FX

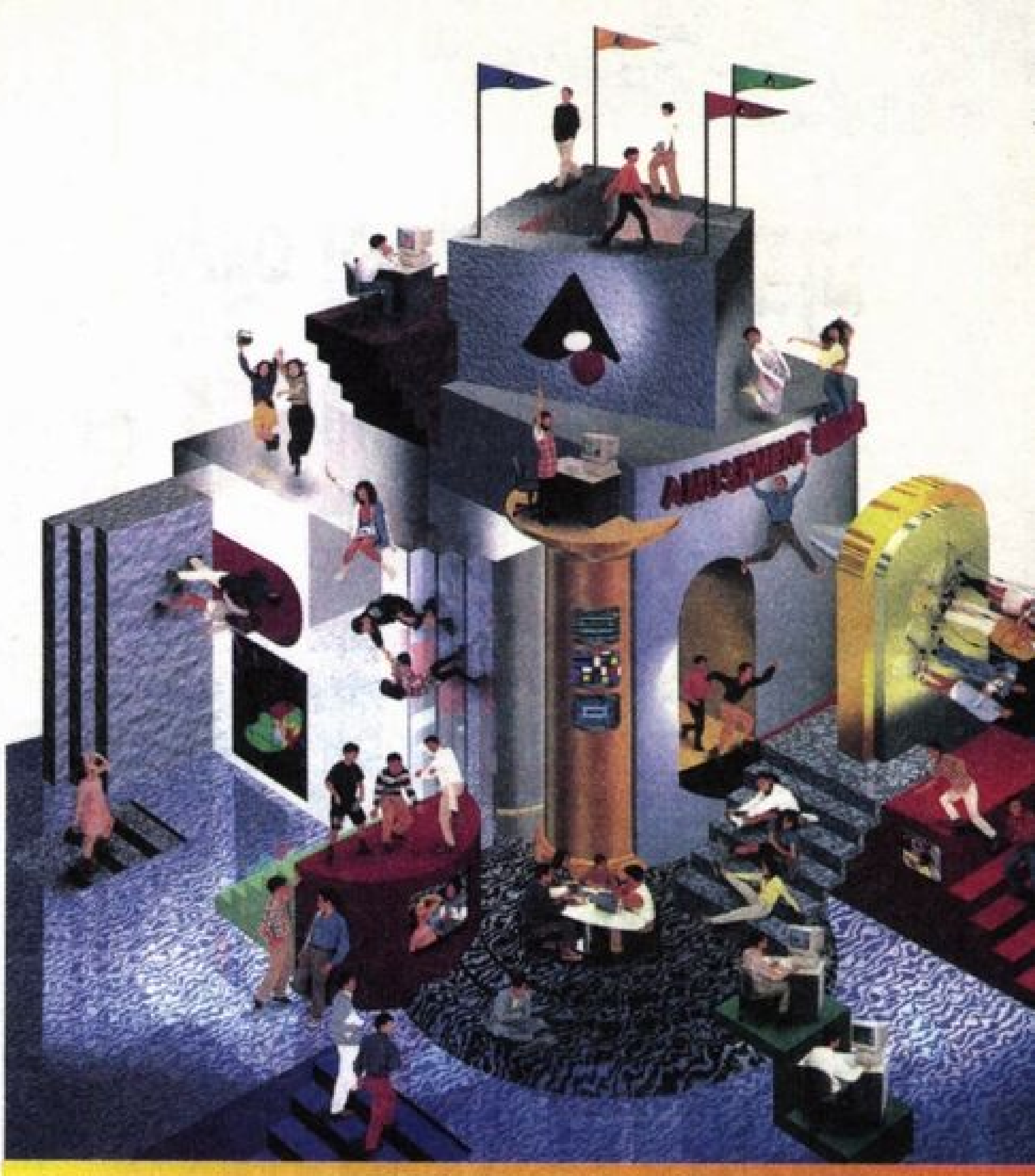
	발매일	게임명	제작사	가격
7	7/28	천외마경	허드슨	8,800엔
8	8/하순	루나틱돈FX	NEC홈일렉트로닉스	미 정
	8/예정	애니메프릭FX	NEC홈일렉트로닉스	미 정

버철보이

	발매일	게임명	제작사	가격
7	7/21	마리오즈 테니스	닌텐도	4,900엔
	7/21	개럭틱핀볼	닌텐도	4,900엔
	7/21	레드아람	T&E 소프트	미 정
	7/21	텔레로복서	닌텐도	4,900엔
	7/예정	V테트리스	비비에스	4,980엔
	7/예정	버티컬포스	허드슨	미 정
8	8/예정	버철더블 역만	밥	5,300엔
	8/예정	버철골프	T&E 소프트	6,400엔
	8/예정	나와랏! 패닉봄버	허드슨	미 정

총 102명 선발

챔돌이 여름방학 맞이 왕창 선물대잔치



게임챔프에서는 이번호를 기해 제 2의 탄생을 선언했습니다. 이 벅찬 가슴을 억누를 수 없어 챔프창고에 쌓여 있는 보물은 물론이거니와 유저들이 가장 좋아하는 업체들에서 협찬하는 선물들을 대방출하기로 했습니다.

그런데 이 선물을 어떤 방식으로 어떻게 주느냐가 문제입니다. 물론 10만 독자 전원에게 줄 수가 없습니다. 그래서 챔프는 조건을 걸었습니다. 아래의 문제들을 맞추어 응모권을 애독자 엽서에 붙어 보내는 분만 주기로 했습니다.

다음 문제의 한 부분의 정답을 적어 보내주십시요. 정확한 답을 응모권과 함께 보내주시는 분 총 102명을 뽑아 다음과 같은 선물을 드립니다.

보내실곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 [선물대잔치 담당자앞]

문제

1995년 5월 4일, E3에서 멋지게 선보이기로 했던○○○○○의 발매 스케줄에 관한 발표가 닌텐도의 비밀 회의실에서 열렸다. 다소 긴장감이 감도는 오후 3시 회의실, 뒤늦게 등장한○○○○○(미국 닌텐도 사장)는 모든 기자들 앞에서의 ○○○○○발매가 1996년 ○월로 연기된다는 폭탄 선언을 했다. 물론 그 당시 회의실에 있던 모든 사람들은 할말을 잃고 말았다. 그렇다면 과연 무슨 이유로 발매를 연기한 것일가?

: 위의 문장은 게임챔프가 변신하면서 새롭게 게재한 『메이커 네트워크』의 일부분입니다. 이 문제를 풀어보기 전에 다시한번 『메이커 네트워크』 코너를 읽어본다면 아무 문제 없이 풀 거라 생각합니다. 물론 이 정도는 기본 상식이겠죠.

챔프의 변화, 독자들을 위한다!!

게임챔프

NWES LINE 판권
게임학 개론 에니메이션 라인
EXPRESS LINE 독자방
GAME RANKING 일반게임정보
차세대 게임라인 매니어 연구실
비디오 게임라인 스페셜 기획라인
아케이드/네오지오라인 발매스케줄

GAME POWER

목차&히트게임차트
뉴소프트
뉴스&소프트화일
기획기사
뉴소프트
IBM집중공략
뉴소프트
비디오게임 집중공략



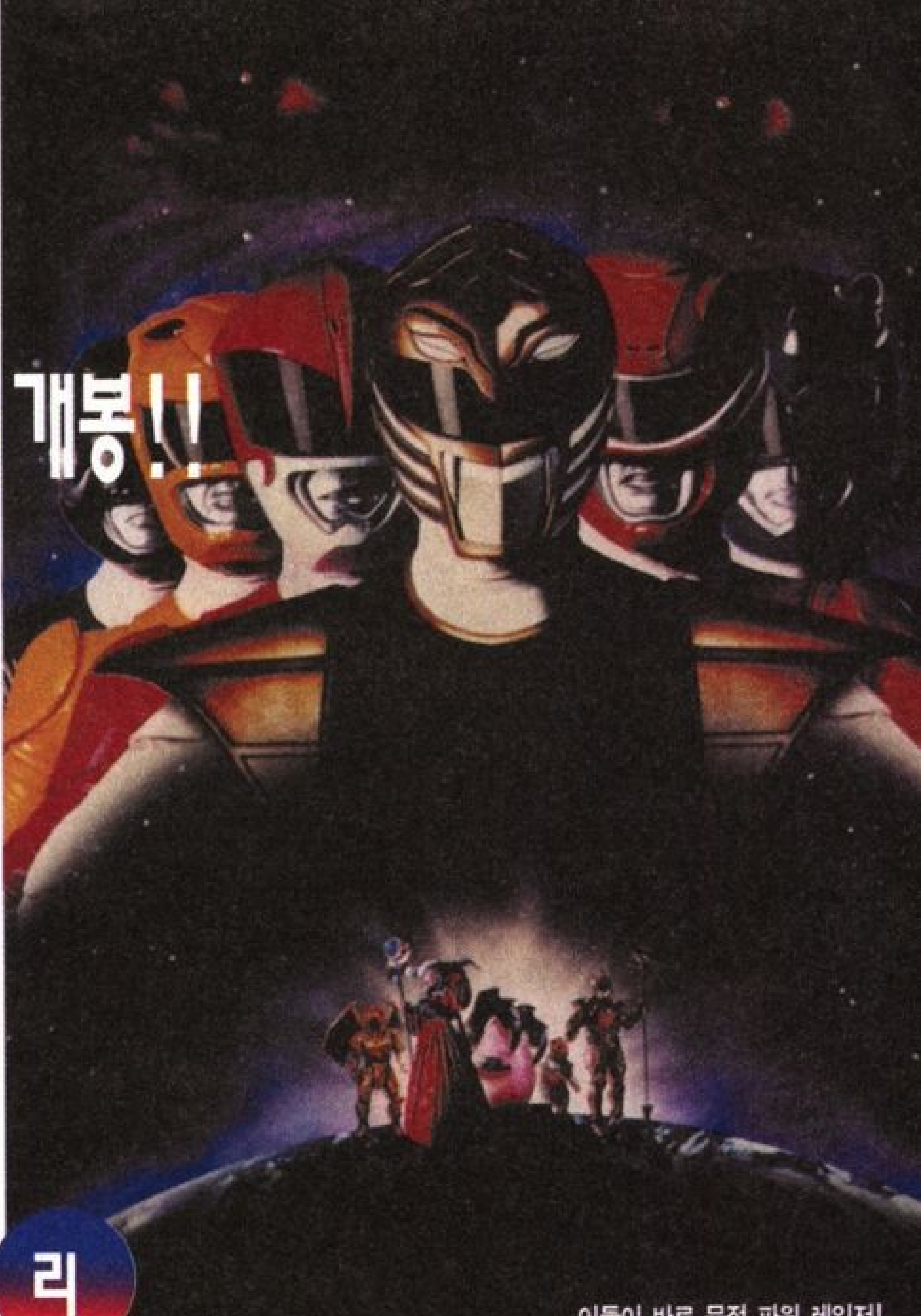
순위별 선물리스트

- 1등 3명 3DO 얼라이브 각1대
- 2등 1명 플레이 스테이션 1대
- 3등 1명 슈퍼컴보이 1대
- 4등 1명 슈퍼 알라딘보이 1대
- 5등 1명 플레이 스테이션용 소프트 1개
- 6등 10명 슈퍼컴보이용 소프트 각 1개
- 7등 20명 슈퍼 알라딘보이 소프트 각 1개
- 8등 10명 3DO용 소프트 각 1개
- 9등 10명 슈퍼컴보이용 패드 각 1개
- 10등 10명 슈퍼 알라딘보이용 패드 각 1개
- 11등 10명 IBM PC용 조이스틱 각 1개
- 12등 20명 IBM PC용 소프트 각 1개
- 13등 5명 네오지오용 소프트 각 1개

응모권

미국 인기 최고의 액션

파워레인저 영화 개봉!!



이들이 바로 무적 파워 레인저!

1995년 여름 20세기 폭스가 제공하는 사반 엔터테인먼트 프로덕션, 브라이언 스파이서 필름의 「파워 레인저」는 정의를 지키려는 6명의 틴 에이저가 활약하는 파워 레인저의 모험을 그린 전세계 수천만 사람들이 함께 즐길 수 있는 엄청난 흥미의 모험 영화이다. 영화 파워 레인저는 TV 시리즈에서 볼 수 없었던 새롭고도 놀라운 조드와 스펙타클한 괴물들, 화려한 무적 파워 레이저 제복, 최첨단 특수 효과에 놀라운 스턴트 장면들로 구성되어 전에는 볼 수 없었던 흥미롭고 놀라운 장면들을 감상할 수 있다.

스 토 리

멀고먼 옛난 태양계에서 선의 상징이자 유명한 학자인 「조단」과 은하계를 지배하려는 악의 무리들과의 전쟁이 시작되었고 악의 무리들은 조단에 의해 그 못된 욕망은 실패로 돌아가고 두목 「아이반 우즈」는 영원히 추방되어 거대한 알속에 갇히게 된다. 그러나 지구의 탐사원들이 그 거대한 알을 발견하게 되고 그것을 여는 순간 아이반 우즈는 천년이나 자신을 속박했던 감옥에서 풀려나와 엄청난 힘을 갖게 된다. 그는 산을 날려버리고 호수를 마르게 했으며 지구인들에게 맹목적인 복종을 강요한다. 아이반 우즈의 탈줄을 예견한 조단은 캘리포니아 사막에 비밀 통제센터를 만들고 지구 수호의 준비를 한다. 조단은 이번에 아이반 우즈를 영원히 추방해야 한다는 생각으로 지구에서 가장 강력한 특공대를 조직하기 시작한다. 전능한 힘의 소유자 조단은 지구의 역사를 연구하기 시작했고 그 결과 지구에서 가장 강력한 두가지 힘을 찾아낸다. 선사시대의 공룡들과 건강하고 밝은 소년들이 바로 그들이다. 조단은 남아있는 화석을 기초로 하여 크고 강력한 전투차량을 만들었는데 그것이 이름하여 5개의 「다이노 조드」들이다. 「티라노 사우르스」「트리세라톱스」「세이버 트르 타이거」「프테로 닥틸」「메스 토돈」「다이노 조드」 이 다섯개의 공룡 로보트는 합체 장치가 있어 최후에는 하나의 강력한 메가조드로 변신한다. 다이노 조드가 완성되고 조단은 건강한 이 6명의 소년소녀들에게 각각 특별한 능력과 힘을 부여하여 악의 무리들과 대항하게 만든다. 마침내 악의 화신 아이반 우즈는 은하계에서 가장 강력한 힘과 마주치게 된 것이다.



악의 화신 아이반 우즈



화석을 기초로 하려 강력한 전투차량을 만들었다.



악의 화신 아이반 우즈



핑크 레인저 록키와 검은 레인저 아담



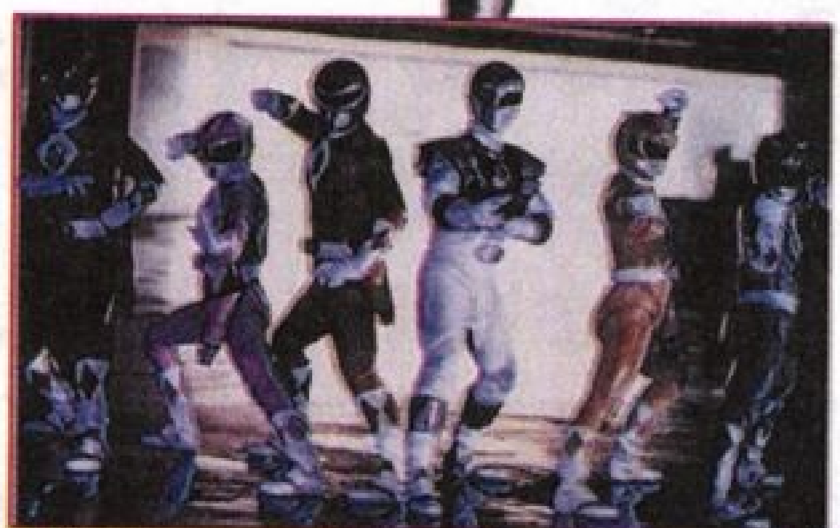
노란 레인저 에이샤



하얀 레인저 토미



붉은 레인저 록키와 검은 레인저 아담



"지구의 평화는 우리가 지킨다!"



모든 레인저들이 합체를 했다



아이반 우즈는 은하계에서 가장 강력한 힘과 맞붙게 되었다



이들이 바로 선택된 파워 레인저 특공대



진흙으로 만든 괴수 로보트



레인저들을 관리하는 로보트



이벤트를 철저 해부

드래곤 퀘스트 Ⅵ

■ 기 종 : 슈퍼컴보이
■ 제작사 : 에닉스
■ 장 르 : 롤플레잉
■ 용 량 : 32M
■ 현지 발매일 : 95년 겨울 발매 예정
■ 현지 발매가 : 미정

지난호에 이어서 이번호에는 세나 마을의 바자회와 라이프코드 마을의 축제신을 철저 연구. 그리고 오프닝부터 이야기의 시작이 되는 신의 수수께끼를 밝힌다

모험의 초반부 이벤트신을 대연구

오프닝신의 수수께끼

주인공과 밀레유, 핫산 3인이 모닥불 주위에 둘러앉은 곳부터 시작되는 오프닝. "이제 다시 돌아올 수 없을 거야"라는 대사가 의미 심장하다. 심각한 신만으로 그 전후의 전개가 흥미진진해진다. 이 세사람은 어떤 여행을 하게 될까?



어떤 이벤트로 세사람이 만나게 됐는지, 그리고 어떤 이유에서 함께 여행을 하게 됐는지는 아직도 수수께끼이다

밀레유를 등에 태우고 있지만 역시 이야기 중이라도 탈 것의 하나로 등장할 것인가? 우리 편인 것은 확실한 것같은데...



황금 드래곤이 성으로 날아간다. 성에는 무엇이 기다리고 있을까. 과연 여기가 마왕 무드의 성인가?



이 둘의 관계는?



이 오프닝후에 주인공이 라이프코드 마을에 나타나고 이야기는 시작되지만 이미 발표된 대로 오프닝 신은 주인공의 꿈과 회상이라는 단순한 것은 아니다. 2개 신의 관계가 좀 신경쓰인다

번화한 세나 마을의 바자회

라이프코드 마을의 촌장에게 부탁을 받은 주인공이 산기슭에 있는 세나의 마을로 간다. 여기에서 열린 바자회에서 촌장에게 부탁받은 민예품을 팔고 그 돈으로 라이프코드 마을 축제에서 아이템을 산다.



부탁을 받으면 동시에 「커다란 주머니」를 받는다. 가지기 힘든 아이템은 미리 사서 넣어 두자



역시 산기슭에 마을만 있어서 라이프코드 마을과는 다르다. 상당히 번화한 세나. 여기서는 지금 바자회가 개최중이다



자! 세나의 마을로. 주인공의 최초의 모험이 심부름이다



활기 넘치는 광장에는 여러가지 상점이 있다. 심부름하는 동안 틈틈히 봐두자! 무언가 좋은 것을 팔지도 모르겠다



점원과 무언가 바꾸고 있는 모양. 말을 잘하면 괜찮은 것을 얻을 수 있을지도



이 자루에는 약초가 들어 있다. 그래픽도 상세하게 표현되어 있다



상점 앞에 놓여 있는 방패는? 그렇다면 여기가 무기 상점인가?



갑옷이 놓여 있는 것을 보니 방어구를 파는 상점이구나

바닷속 이벤트



「Ⅵ」에서 처음 등장한 바닷속 배틀신. 바닷속으로 잠수해 무언가 일을 벌이는 이벤트도 있다. 어떻게 해서 바닷속으로 들어가게 되는 걸까?

주인공과 핫산이 둘이서 모험을?



핫산과 둘만의 파티? 이것은 모험의 초반부에 들어가게 되는 던전인가?



오프닝 장면에 나오는 성? 그렇지 않으면 주인공이 들르는 성 중의 하나인가?

무슨 일이 일어날 것같은 마을 축제신

심부름을 마치고 돌아온 주인공을 기다리고 있는 것은 마을 축제이다!! 마을에 옛날부터 전해져 내려 오는 축제일까. 신비한 분위기가 감도는 이 이벤트와 주인공의 관계는 아직 확실하지는 않지만 무슨 일이 일어날 것같은 예감이 든다.



노래하고 춤추자!

모닥불에 둘러 앉아 있는 라이프코드 마을 사람들의 묘한 얼굴 표정을 보니 꼭 무슨 일이 일어날 것만 같다

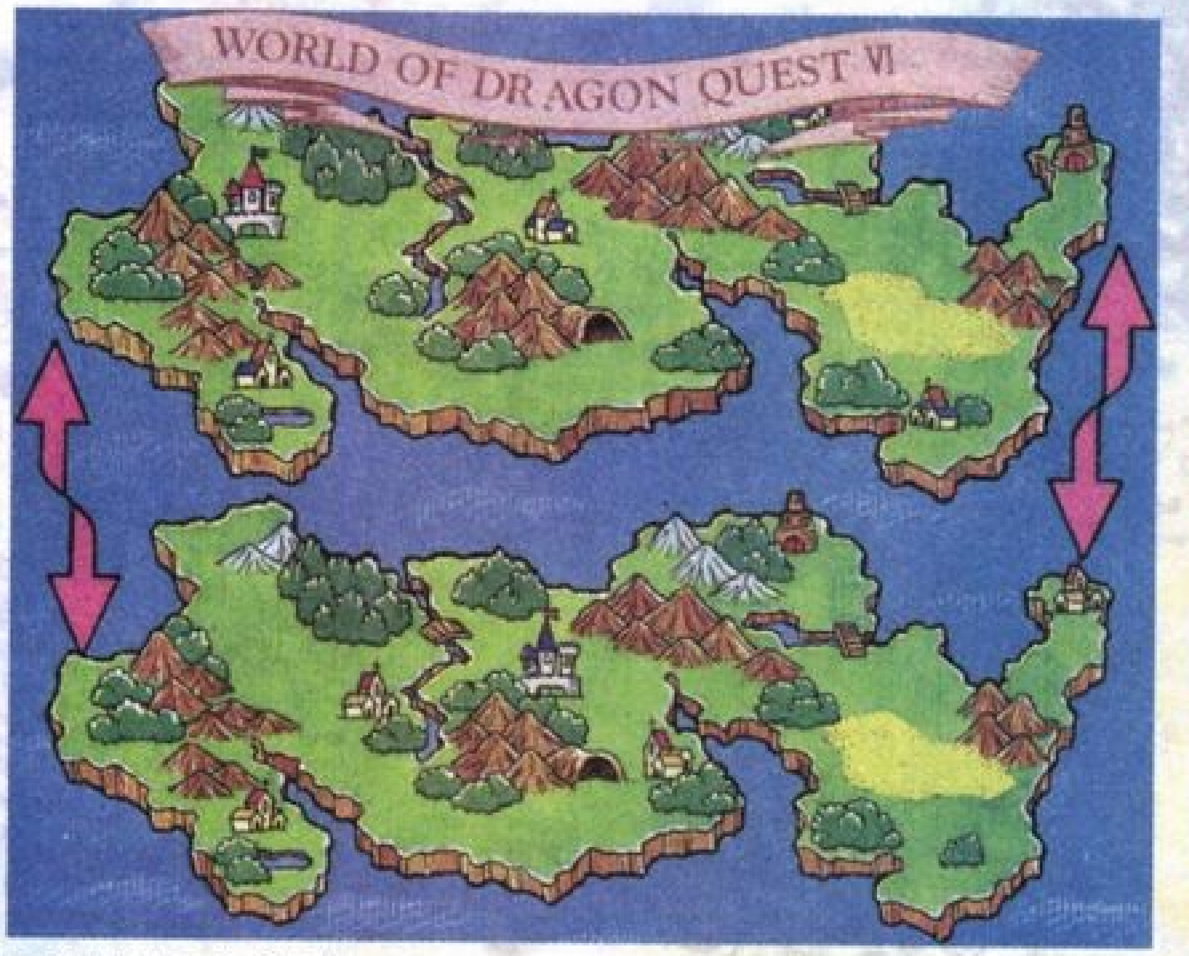


낮 동안의 마을과는 전혀 다르다. 낮 동안 라이프코드 마을이 평화로운 것은 산의 정령의 덕택이다

두개의 환상의 대지가 존재

이번 세계는 처음부터 두개 존재하고 있는 것같다. 게다가 상당히 밀접한 존재인 듯하다. 아직 상세한 것은 알 수 없지만 게임의 초반부부터 두개의 세계를 왕래하면서 모험해 가는 것이다. 마을이나 성 등도 두개의 세계에 존재하는 것을 모두 합하면 20개 이상, 던전 관계도 30개 이상이나 된다. 게다가 특수 장치도 지금까지 나온 것보다 훨씬 즐겁게 즐길 수 있기 때문에 아무리 많아도 질리지 않고 만들어 나갈 수 있다.

두개의 세계를 왕래하는 방법도 지금까지 알려진 방법은 특별한 장소에서 워프하는 방법. 여러분도 잘 알고 있는 여행의 문이 세계의 여러군데에 존재하고 그곳에서부터 대륙간을 이동하게 될 것같다. 이것 이외에도 이동 방법이 존재한다.



드래곤 퀘스트Ⅵ 월드맵

아직 감춰져 있는 신도 많다!!

아직 사진으로만 보면 명확하게 알 수 없는 신이 많이 있다. 바닷 속에서도 뭔가 이벤트가 있을 듯하고 핫산과 둘만의 여행신에서도 뭔가 이벤트가 감춰져 있을 것같다.

긴급속보



8정령과 새로운 시스템 공개

성검전설3

- 기 종 : 슈퍼컴보이
- 제작사 : 스퀘어
- 장 르 : 롤플레잉
- 용 량 : 32M
- 현지 발매일 : 미정
- 현지 발매가 : 미정

聖剣伝説3

아직 발매일은 미정이지만 대단한 관심을 불러 일으키고 있는 스퀘어의 최신작 성검전설3. 이번호에는 지난호에 이어 8정령의 마법과 새롭게 공개된 신시스템, 그리고 보스들에 대해 알아보기로 하자.

성검전설3의 8정령과 마법 대공개

드디어 성건전설3의 마법이 공개됐다. 정령의 수는 전부 여덟. 전작과 수도 같으며 종류도 같다. 마법은 모두 공개된 것은 아니지만 이전에 소개하였던 어스퀘이크나 익스프로드, 더우기 이빌게이트 등 전작에 등장했던 마법들은 남아있다. 당연히 신 마법도 추가됐으며 그래픽도 굉장히 화려하고 아름답게 변했다.

어둠의 셰이드

공간을 일그러서 어둠의 세계로 적을 날려버린다. 공포를 다스리는 어둠의 정령 셰이드. 암흑의 힘으로 적을 공포의 늪에 떨어뜨린다. 하지만 보기에는 귀엽다

이빌게이트



땅의 놈

대지를 뒤흔들어 적을 공격하는 마법이다. 수염을 늘어뜨린 난장이같은 정령 놈. 대지에 잠든 돌의 힘을 조작할 수 있다

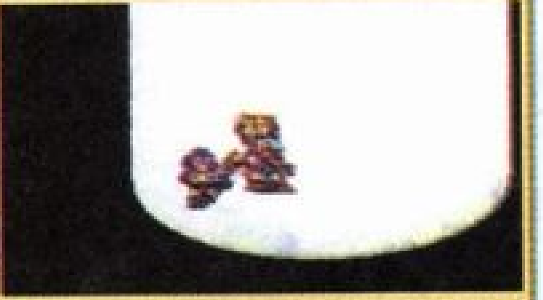
어스퀘이크

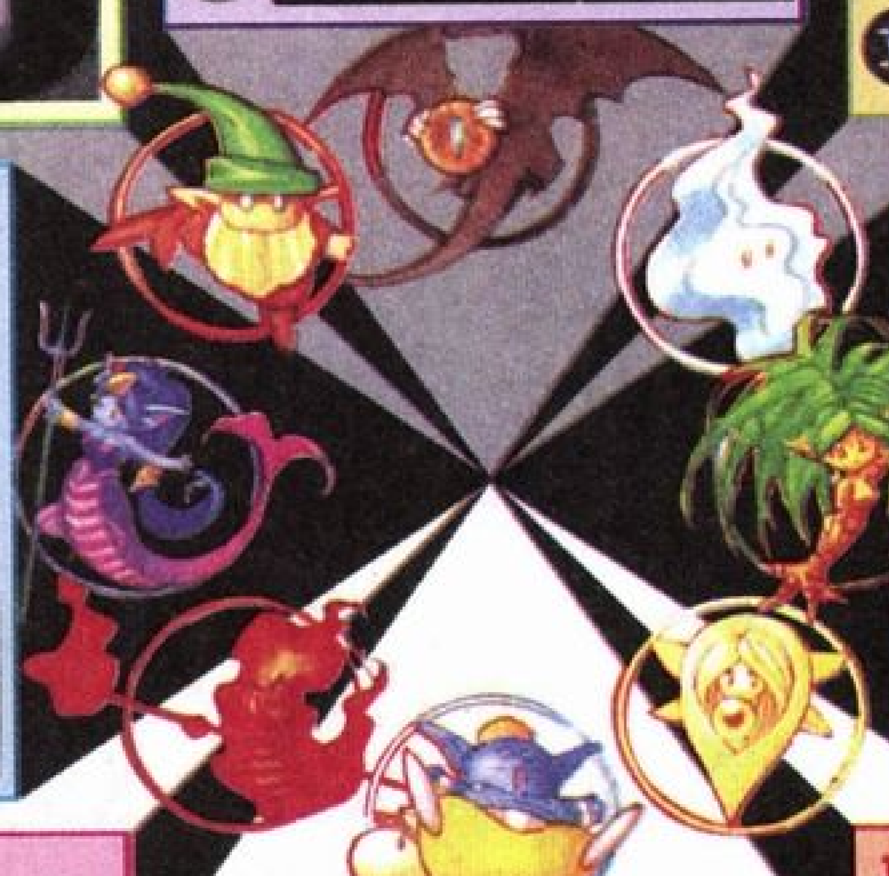


빛의 윌 오 위스프

성스러운 빛의 구슬로 사악을 퇴치한다 빛의 정령 윌 오 위스프는 성스러운 빛을 다스리며 사악한 힘을 퇴치하는 힘을 가지고 있다.

호리볼





물의 운디네

적을 동결시켜서 데미지를 입힌다. 생명의 원천인 물을 다스리는 운디네. 전작에서는 체력회복 마법이 상당히 쓸모있던 정령이다

콜드 브레이즈



나무의 드리아드

생물의 독을 이용하여 적을 맹독상태로 만든다. 수목의 힘을 다스리는 드리아드. 전작에서는 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 정령인데 이번에는 어떨지?

포이즌 버블



불의 사라만다

공기에 열을 가해서 폭발을 일으키는 마법. 불을 다스리는 불 구슬과 용암을 조작할 수 있으며 열을 이용한 공격은 대단히 강력하다

익스프로드



바람의 진

번개를 떨어뜨려서 바위를 폭발시키는 마법이다. 구름과 번개를 조작하며 바람의 마법인 선더스톰은 강력하고 멋있다

선더스톰



달의 정령 루나

달과 별의 파편을 떨어뜨려서 적을 혼란에 빠뜨린다. 달빛으로 정신을 미치게 하는 달의 정령 루나. 사용 방법에 따라 상당히 큰 효과를 볼 수 있다

루나틱



또다른 신시스템! 캐릭터의 양성 전직이 가능하다!!

서서히 밝혀지고 있는 성검전설3의 세계. 그중에서도 가장 주목되고 있는 캐릭터 성장 시스템의 비밀이 밝혀졌다. 성검전설3에는 통상의 경험치에 의한 레벨업 이외에 클래스 체인지라 불리우는 성장 시스템이 도입됐다. 이 클래스 체인지는 캐릭터가 일정 레벨에 도달하면 마나스톤의 힘에 의해서 가능해진다.

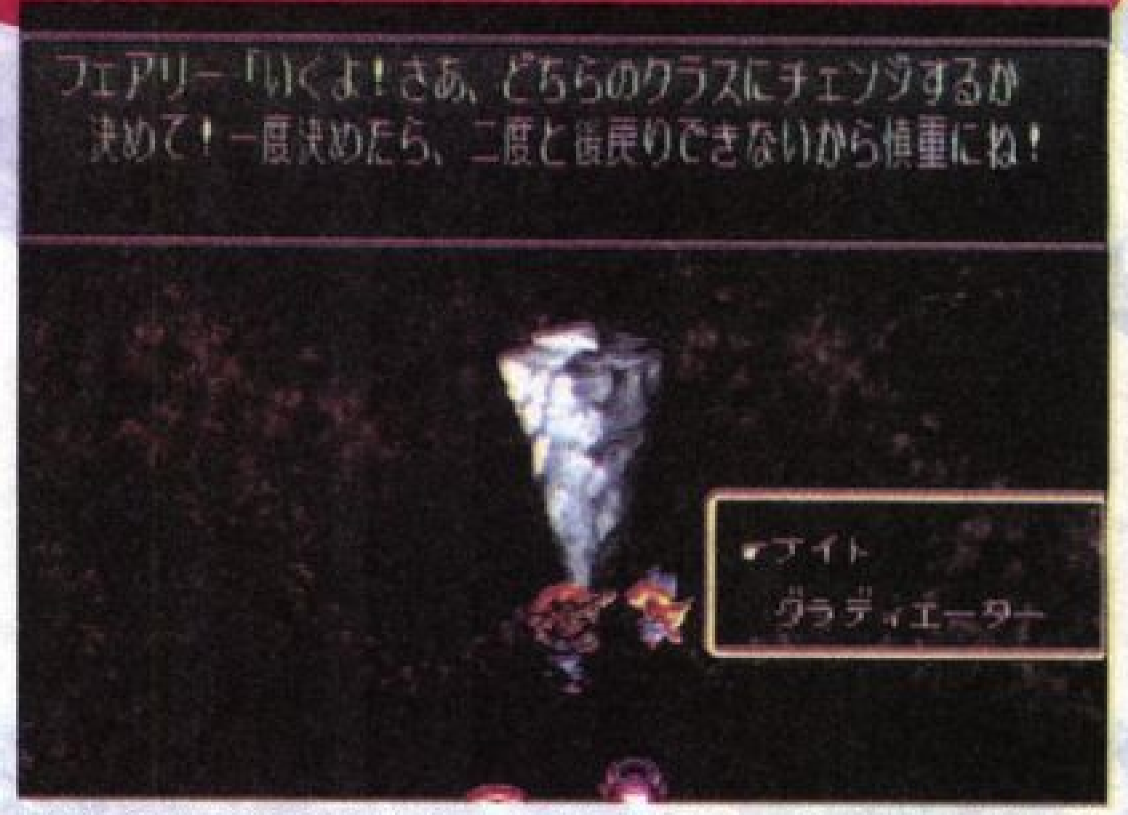


페어리의 인도로 마나스톤의 곁으로



그곳에서 마나스톤에게 말을 걸어보면…

어느쪽의 클래스 체인지를 할 것인가?



새로운 클래스로 체인지할 수 있다. 클래스를 선택하는 것은 플레이어 자신이다!

하나의 직업을 목표로 나아가자!

지금까지의 캐릭터 소개를 보면 각각의 캐릭터에게 시프나 마법사라는 직업이 정해져 있다. 성검전설3에서는 각 캐릭터가 그 직업의 특성을 살려서 끝까지 특성을 늘려나가는 고차원 클래스 체인지가 가능하며 그로 인해서 강력한 마법이나 필살기를 사용할 수 있다.



클래스 체인지로 파워 업한다

강력한 무기를 장비한다



클래스 체인지하면 강력 무비의 공격 가능!!

클래스 체인지로 파워 업하는 것은 스테이터스 수치만이 아니다.

강력한 필살기와 마법을 새롭게 사용할 수 있으며, 더우기 특정 클래스의 방향으로 성장시키지 않으면 얻을 수 없는 특수능력을 사용하기도 한다. 여기에서는 클래스 체인지의 효과에 대해서 설명하겠다.



클래스 체인지한 3인의 모습

공격의 폭이 넓혀 진다

새로운 필살기가 사용된다



새로운 마법, 필살기로 공격력이 업!

클래스 체인지로 새롭게 필살기와 마법을 익히는 것은 당연한 일이며 이전 클래스보다도 더욱 파워 업한다. 그 중 마법에 대해서는 클래스 체인지 전에는 단체밖에 효과를 발휘할 수 없던 마법이 공격, 회복 모두 전체에게 사용할 수 있는 것으로 변한다.

마법



새로운 마법을 습득하기도 하고 단체 마법이 전체 마법으로 변하기도 한다

필살기



클래스가 올라가면 파괴력있는 필살기를 익히고 사용할 수 있다

특수능력은 클래스에 따라 천차만별

필살기나 마법과는 달리 클래스 체인지에 의해 익힐 수 있는 특수능력. 이 특수능력은 클래스 체인지시 빛과 어둠의 어느쪽 방향으로 할 것인가로 사용할 수 있기도 하고 사용할 수 없기도 하다.

특수능력은 공격뿐만이 아니라 회복과 방어에도 위력을 발휘한다. 아직 모든것이 밝혀지지 않았지만 현시점에서 판명된 특수능력을 일러스트로 공개하겠다.

연속마법



마법을 외우는 순간, 연속으로 또다른 마법을 외울 수 있다

합체마법



두종류의 마법을 합체시켜 새로운 마법을 만들어 낸다. 당연히 파괴력도 절대적이다

방패를 장비



한손에 검, 한손에 방패를 장비하면 방어력이 올라간다

트랩 공격



함정을 만들어서 적을 그 장소에 끌어들여 데미지를 입힐 수 있다

몬스터 식별



적 몬스터의 HP와 MP를 간파하여 유리한 전투를 한다

인술



마법과 달리 정령의 힘을 빌리지 않고 적 몬스터에게 데미지를 입힌다

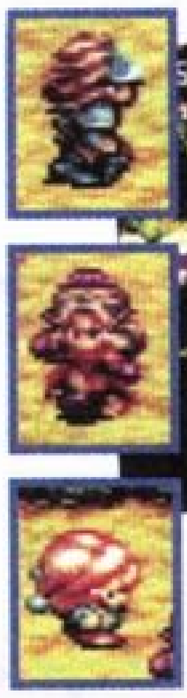
언어와 모습도 달라진다

클래스 체인지를 하면 캐릭터의 모습이 좀더 어른스러워지고 언어도 조금씩 어른다워진다. 더우기 클래스 체인지 시에는 빛과 어둠의 선택에 의해 캐릭터의 모습이 달라진다. 그 모습은 필드상에서도 옷의 색상으로 표현된다.



어둠의 방향으로 체인지한 듀란, 안젤라, 샤를로트







빛의 방향으로 체인지한 듀란, 안젤라, 샤를로트

새로운 보스 캐릭터 등장

지난호까지 공개된 보스 캐릭터의 수는 모두 셋. 여기서는 그 이외에 새롭게 공개된 몬스터들을 공개하겠다.



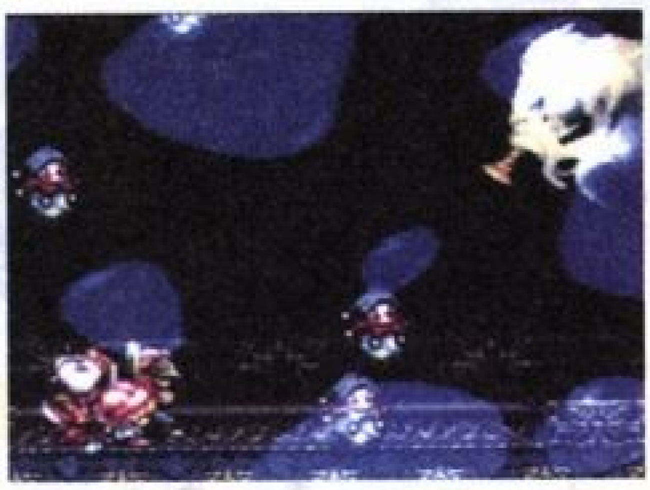
쥬엘 이터

동굴의 깊은 곳에서 만날 수 있다. 큰기술인 「몸통치기」에 당할 것인가?

드란

어느 탑의 옥상. 이상한 달을 배경으로 달의 신수가 습격해 온다





고바

수상한 유령선에서 출현하는 것은 당연히 영체 몬스터!

3인의 각 클래스 특징을 철저해부

듀란

검술로 이름높은 초원의 왕국 폴세나 출신의 검사. 클래스 체인지하면서 궁극의 검사로 성장한다. 물리공격 파워라면 누구에게도 지지 않는다.



안젤라

마나의 힘으로 유지되고 있는 마법왕국 알테나의 마술사. 클래스 체인지로 많은 마법을 익혀나가고 그 대다수가 절대적인 위력을 자랑하는 공격마법이다.



호크아이

작열하는 사막 요새 나발 출신의 도적. 클래스 체인지하면 천성적인 민첩함을 한층 단련하여 다양한 특수능력을 익혀간다.



빛의 방향으로 진행하면 회복마법을 습득

듀란은 클래스 체인지할 때 빛의 클래스인 나이트로 체인지하면 회복마법을 습득하게 되고 마지막 체인지에 로드가 되면 전체 회복마법을 얻게 된다.

공격마법에 가까운 필살기를 사용

안젤라의 필살기는 얼핏보면 마법공격처럼 보이지만 이것은 화려한 필살기이다. 더우기 데미지 이외에 적을 혼란에 빠뜨리는 특수한 추가 효과를 가지고 있는 점이 안젤라답다.

어둠의 방향으로 체인지하면 강력한 인술이 가능

호크아이가 어둠의 방향으로 클래스 체인지 한 경우에는 인술사용이 가능해진다. 인술은 마법처럼 습득하기 위해서 정령의 힘을 빌릴 필요가 없다. 더우기 마법보다도 파괴력이 강하다.

나이트 : 힐 라이트



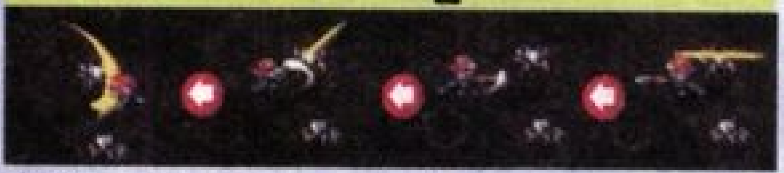
성스러운 힘이 하늘에서 내려와 캐릭터의 몸을 감싼다. 그 빛을 받은 캐릭터는 서서히 힘이 넘치고 체력을 회복한다

그라디에이터 : 선풍겁



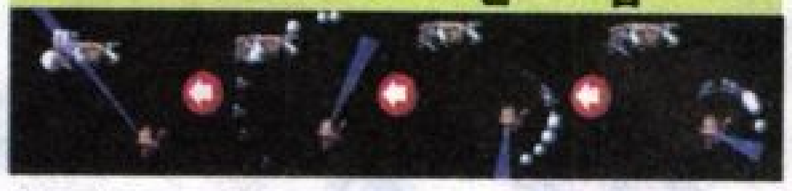
검을 내치는 상태에서 하이 스피드로 회전하여 적을 가른다. 적을 쓰러뜨리고 또 다른 적을 목표로 가속하여 공격할 수 있다

나이트 : 3단베기



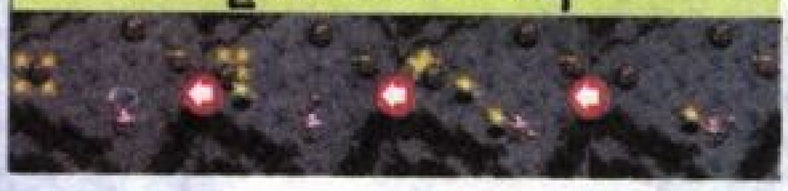
적에게 달려들어 한손에 쥐고 있는 검으로 적에게 일격을 가한다. 이 기술은 적을 총 3회 공격한다

소사레스 : 세인트 빔



성스러운 푸른빛의 서치라이트가 주변을 비추고 사악한 마음을 가진 몬스터를 찾아낸다. 빛을 한점으로 집중시켜 데미지를 입힐 수도 있다

델버 : 스타 어택



반짝이는 별조각들이 내려와서 적을 감싸고 사악한 마음을 가진 적 몬스터를 덮친다. 흡사 마법공격같은 필살기이다

소사레스 : 핑크 태풍



키스를 날려 적을 현혹한 후에 괴상한 하트가 적 몬스터를 공격해 큰 데미지를 입힌다.

닌자 : 뇌신의 술



양손에 가진 데거를 교차하여 발생하는 스파크를 적에게 뒤집어 씌우는 인술

닌자 : 잔영참



수행을 거듭한 닌자 특유의 민첩성은 보통 인간으로서는 따라오기가 불가능하다. 그 스피드로 적에게 접근하여 공격한다

레인저 : 비연투



잔상을 남길 정도의 빠른 스피드로 데거를 연속으로 적에게 날려 치명상을 입힌다

긴급속보

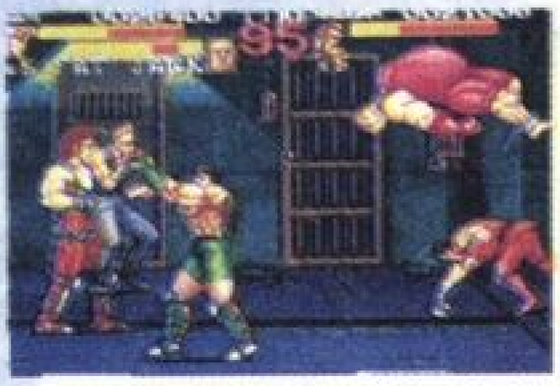
신캐릭터, 게이지 추가로 변신 스타트!

화이널 화이트3



- ■ 기 종 : 슈퍼컴보이
- ■ 제작사 : 캡콤
- ■ 장 르 : 액션
- ■ 용 량 : 24M
- ■ 현지 발매일 : 미정
- ■ 현지 발매가 : 미정

횡스크롤 액션의 인기 시리즈 「화이널 화이트」의 제 3탄이 나온다. 플레이어가 선택할 수 있는 캐릭터는 잘 아는 것처럼 해거, 가이 외에 새롭게 「딘」, 「루시아」 2인이 추가(코디의 등장은 불확실). 시스템적인 면으로는 쓰러진 적에게 추가 공격을 할 수 있다.



「3」에서도 던지기 기술이 중요한 기술이 될 듯하다



싸우는 시장 해거의 주먹은 엄청난 파워를 발휘한다. 신기술도 상당히 늘어난 듯하다



역시 2인 동시 플레이로 즐기는 것이 화끈하다. 둘이서 적들을 협공해 쓰러뜨리자!



가이의 손에서 파동권같은 것이…? 새로운 요소는 아직도 많이 감춰져 있다

수수께끼의 게이지 용도는?

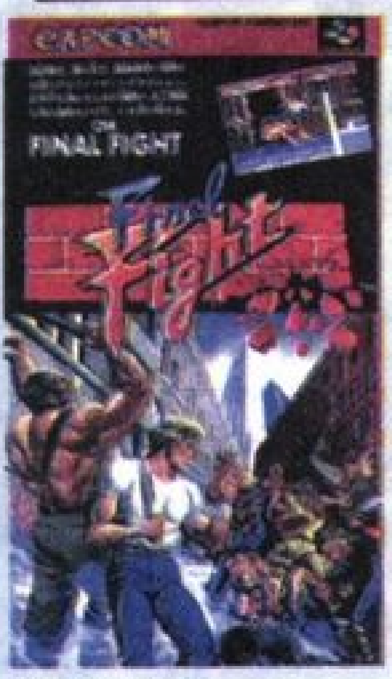
우선 화면 아래쪽을 보자. 아케이드용 「슈퍼 스트리트 화이터 X」의 슈퍼 콤보 게이지와 상당히 비슷한 게이지가 새롭게 추가됐다. 유감스럽게도 게이지의 사용법에 관해선 아직 구체적인 내용을 알 수 없지만 천하의 명작 「스트리트 화이터」 시리즈를 직접 제작한 캡콤이 「X」와 같은 커멘드에 의한 슈퍼 콤보일 가능성도 상당히 높다. 아직 미지수이지만 이 게이지의 비밀을 챔프에서 반드시 밝혀 낼 것이다.

혹시 슈퍼콤보가 아닐까?!

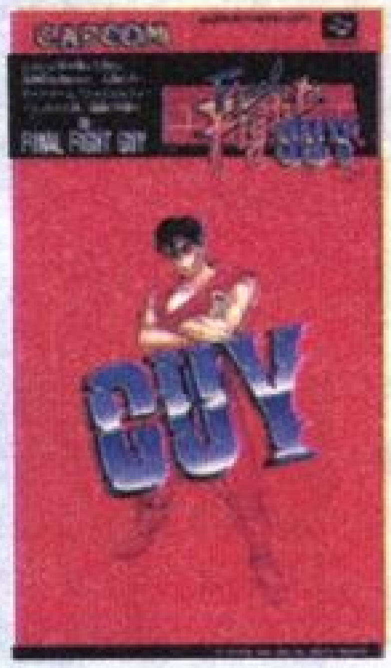


화면의 아래쪽을 보면 낯익은 게이지가… 이것이 필살기에 관계된 게이지라고 한다면 종래의 필살기와는 다르게 체력이 감소할 지도…

슈퍼컴보이용 "화이널 화이트" 시리즈



화이널 화이트



화이널 화이트 GUY



화이널 화이트2

<화이널 화이트 3 가이드>

1. 본격 액션 게임이다.
2. 「화이널 화이트」 시리즈의 3편이다.
3. 물론 2인 공동 전투 플레이도 가능하다.
4. 스테이지수가 늘어났고 플레이 시스템이 강화됐다.
5. 전작에는 없었던 대쉬 공격과 파워를 모아 사용하는 초필살기가 있다.

New SOFT

MD



저지 드래드

- **제작사**:어클레임
- **장　르**:액션
- **용　량**:16M
- **국내 발매일**:95년 6월 28일 예정
- **국내 발매가**:미정

쌍용의 비디오 게임사업 참여 제 1탄, 「저지 드레드」는 동명의 영화를 게임화한 것으로 한 영웅이 범죄로 물든 메가시티원을 무대로 고독한 전쟁을 펼친다는 스토리를 엮어가는 액션 게임이다. 어클레임의 뛰어난 액션성을 즐길 수 있는 저지 드레드를 공개한다!

무법천지의 도시 메가시티

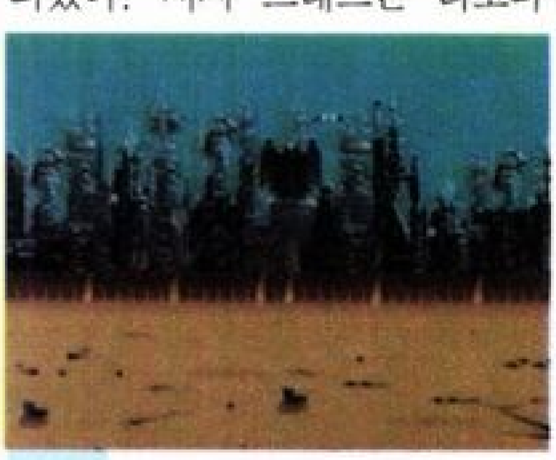
천재지변으로 인해서 대부분의 문명이 파괴되고 인간의 본성도 난폭하게 변해버린 서기 2205년. 미래도시 메가시티원은 지식과 덕망은 전혀 찾아볼 수 없는 야심가들이 정치권의 핵심인 판사의 자리를 독점하게 되어 그들 멋대로 법을 집행하는 무법천지의 도시이다. 그러나 이 판사들 중에도 정의를 지닌 강직하고 존경받는 자가 있었다. 그의 이름은 저지 드래드.

저지 드래드는 야누스 프로젝트라는 비밀 실험에 의해 탄생한 인물로 완벽한 인간을 만들어 내려던 유전자 결합으로 탄생한 인간이다. 그런데 저지 드래드를 위한 완벽한 유전자 결합 과정에서 악의 화신인 리코도 태어나게 되었다. 저지 드래드는 리코와 대결할 숙명을 가진 채 태어난 것이다.

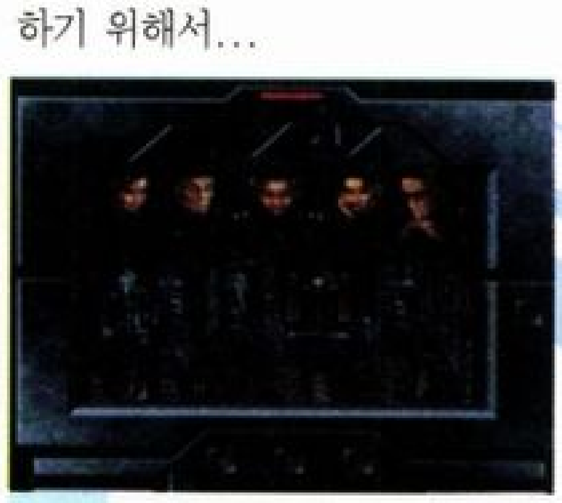
흉악한 범죄자 리코는 감옥에서 탈옥한 뒤 부패한 대법관과 짜고 메가시티원을 자신의 것으로 만들려는 음모를 꾸민다. 리코는 자신의 음모에 방해가 되는 저지 드래드를 없애기 위해서 자신의 부하에게 저지 드래드의 옷을 입히고 무고한 시민을 죽이게 한다.

살인죄로 재판대에 선 저지 드래드는 결백을 주장하지만 리코와 결탁한 대법관은 저지 드래드에게 유죄선고를 내린다.

저지 드래드는 과거 리코가 갇혀 있던 감옥에 갇히게 되고 탈출을 시도하게 된다. 리코와의 결말을 짓고 자신의 결백을 주장하기 위해서…



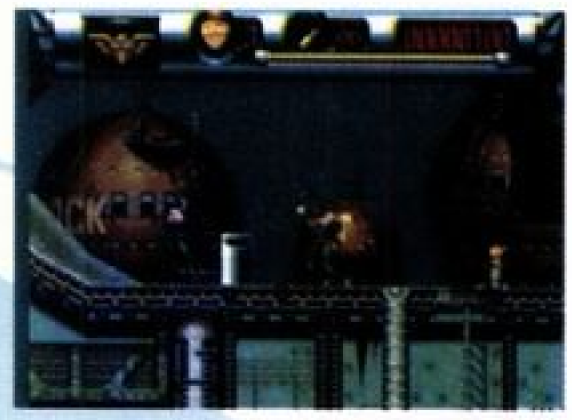
범죄로 물든 도시 메가시티



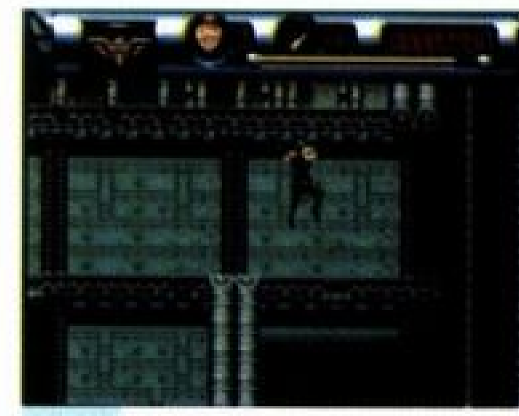
판사들도 범죄자이다

다양한 액션을 구사한다

저지 드래드는 게임의 진행에 다양한 연출과 액션을 표현하기 위해서 캐릭터들의 크기를 작게 설정했다. 이 점이 장단점을 동시에 가지고 있는 부분인데 동시 발매되는 슈퍼 컴보이용 역시 캐릭터의 크기를 작게 표현하고 있다. 그러나 높은 난이도, 부드러운 움직임과 다양한 무기 등으로 잠시도 눈을 뗄 수 없게 만든다.



기본 총은 제한이 없다. 적이 보이는 대로 사용하자



천정에 매달리기. 이 액션은 바닥의 함정이나 적들을 피해가는 데에 유용하게 사용된다

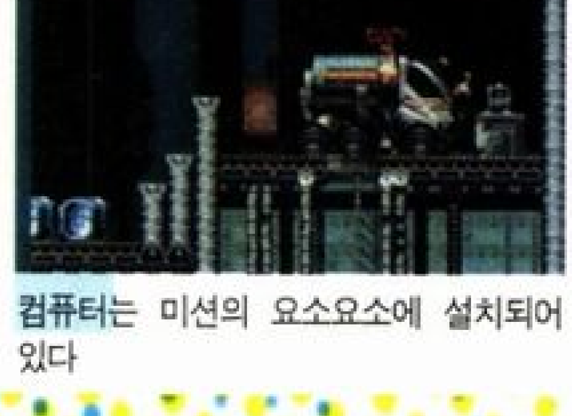


무기를 폭탄으로 바꿔서 상자에 던지면 폭발과 함께 새로운 아이템을 입수하게 된다

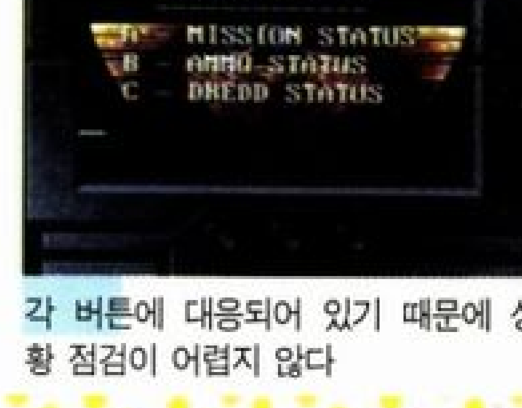
언제나 상황을 체크하자!

저지 드래드는 일반적인 액션 게임과는 달리 약간의 전략성이 가미된 게임이다. 때문에 단순한 횡스크롤 액션이 아니며 각 미션이 갖추고 있는 화면의 이곳저곳을 돌아다니며 미션을 클리어하게 된다. 게임이 진행되면서 탈출구를 발견했다고 해도 미션에 부여된 임무를 달성하지 않으면 탈출할 수 없다. 게임 도중에 곳곳에 보이는 컴퓨터를 통해서 수시로 상황을 체크하자.

컴퓨터의 사용 방법은 3가지이며 A, B, C버튼에 각각 대응되게 되어있다. 가장 주위깊게 살펴야 할 사항은 A버튼을 눌러서 확인하는 미션 상황 점검이다.



컴퓨터는 미션의 요소요소에 설치되어 있다



각 버튼에 대응되어 있기 때문에 상황 점검이 어렵지 않다

New SOFT

SFC



루인 암

- 제작사:반다이
- 장　르:액션 RPG
- 용　량:20M
- 현지 발매일:95년 6월 26일
- 현지 발매가:10.800엔

반다이가 선사하는 신 액션 RPG, 「루인 암」은 지금까지 느끼지 못했던 새로운 감각의 게임이다. 들리는가? 액션 RPG의 새로운 고동이! 검과 마법과 기적이 어우러진 또 하나의 세계가 당신을 기다리고 있다!!

용사여, 제국의 압정에 대항하라!

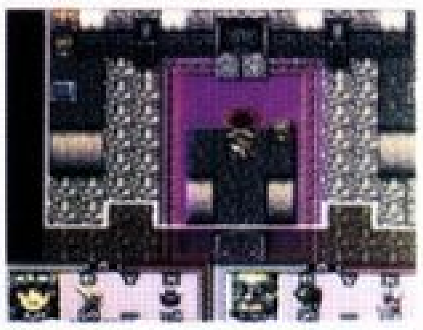
고도의 과학력과 마법력을 자랑하는 세계가 의문의 파멸을 당한지 수백년의 세월이 흘렀다. 평화를 되찾은 인류 앞에 멸망해버린 과거의 과학력을 사용하여 지상 제압을 꿈꾸는 「라이드로이드 제국」이 출현하는데….

혼자만이 아닌 2인 협력 플레이!

루인 암에서는 자신의 의지를 가지고 행동하는 사람은 주인공 캐릭터만이 아니다. 주인공을 조작하면서 R버튼을 누르면 서브 캐릭터도 동시에 움직일 수 있게 된다. 이것이 소문의 RAP(리얼타임 어시스트 플레이)!! 이제까지 혼자서 할 수 없었던 일도 둘이 협력하면 간단하게 해결할 수 있다. 액션의 패턴도 대폭 늘어났으며 두사람의 파워를 합쳐서 사용하게 되는 합체 필살기도 강력한 위력을 발휘한다.

합하면… 그러나 힘을 움직일 수 없다!





것같다 이건 무리일

루인 암의 신 시스템은 놓칠 수 없다!

마음먹은 대로 캐릭터를 성장시킬 수 있는 「캐퍼시티 패러미터」 시스템! 루인 암은 RPG이면서 경험치도 없고 레벨 업도 없다. 그러나 게임을 진행하면서 캐릭터는 성장하지 않는 것인가.라고 걱정할 필요는 전혀 없다. 적을 쓰러뜨리면 얻게 되는 '전사의 긍지'로 주인공들은 점점 강해진다. 수집된 전사의 긍지는 체력, 마력, 완력, 수비, 속도의 다섯가지 능력에 분할되어 사용되기 때문에 플레이어가 마음먹은대로 캐릭터를 성장시킬 수 있다.



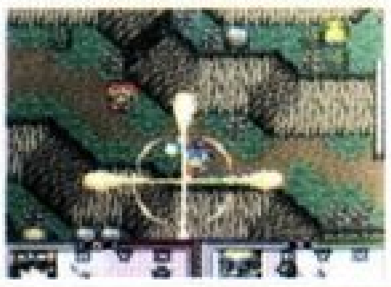
도망이라면 나에게 맡겨라!

이것이 소문의 합체기!!



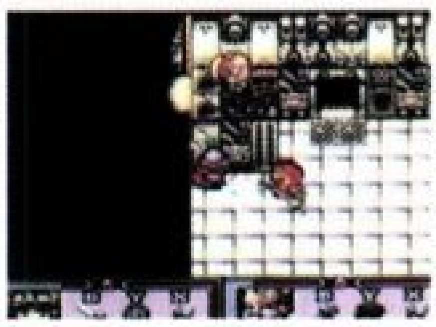


전사의 긍지는 이렇게 나뉘어져 사용된다



전사의 꿈을 실현시키는 「무기 주문 시스템」!

전사라는 것은 기술을 연마하면 할수록 가지고 있는 무기에 만족할 수 없게 된다. 무기의 재료격인 '광석'을 마을의 연금술사에게 맡기고 무기와 조합시키면 완전 주문 제작형의 무기가 만들어 진다! 더우기 이때 자신이 주인이라는 것을 증명하는 이름도 지을 수 있다. 그리고 그 후에 이름에 의해서 특별한 능력도 붙게 된다.



당신만의 검이다! 세계에서 단 하나뿐인

루인 암의 세계지도



1. 아프 마을
2. 론디움 왕국
3. 와이알 터널 동굴
4. 마리아
5. 수인촌
6. 스테름 공국
7. 갓호프 항구
8. 해저 왕국
9. 라벤나
10. 류테아
11. 티프누

루인 암의 등장 캐릭터



주인공
두려움을 모르는 열혈 청년. 어떤 어려운 상황에서도 재치를 발휘해서 헤쳐 나간다

여동생
오빠를 걱정하는 마음 착한 소녀. 다양한 마법을 사용하는 캐릭터

루시아
조금 차가운 면도 있지만 앞으로 나아갈수록 주인공을 도와주는 조인족의 여자

네일
두뇌가 명석하고 압도적인 힘을 자랑하는 라이드로이드 제국의 지휘관



트란
주인공의 아버지 보칸의 친구. 언제나 호랑이 가면을 쓰고 있는 것은 왜일까?

포세나
인어족의 여왕. 평상시는 침착하고 얌전하지만 화가나면 손을 쓸 수가 없다

지크
완고하며 발명을 좋아하는 할아버지



모든 이야기는 여기에서 시작되었다

제2차 슈퍼 로보트 대전 G

GB

- 제작사:반프레스토
- 장 르:시뮬레이션
- 용 량:4M
- 현지 발매일:95년 6월 30일 예정
- 현지 발매가:5,800엔

반프레스토의 초인기 시리즈, 로보트 대전. 최근 발매된 슈퍼컴보이용 제 4차까지의 시나리오의 원류가 되는 패밀리의 「제 2차 슈퍼 로보트 대전」이 'G'라는 새로운 이름으로 게임보이에 등장했다. 신 캐릭터가 대거 등장하는 로보트 대전 최신판을 점검한다!

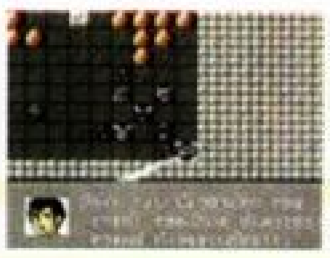
제 2차 대전의 진실한 역사가 밝혀진다!

우주 탐사선의 실종, UFO의 목격, 목성 '이오' 관측기지의 비밀... 천재과학자 좋다크는 이러한 일련의 사건들을 우주로부터 시작되는 침략의 전주곡이라 발표하고 세간의 웃음거리가 되었다.

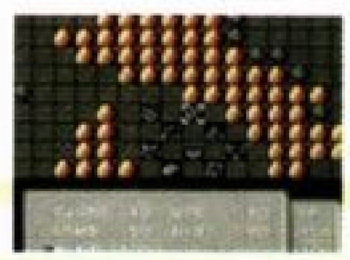
지구의 위기를 알리는 심각한 발표가 무시당하자 좋다크 박사는 지구 방위용의 거대 로보트 '발시온'을 설계하고 비밀 결사 조직인 디바인 쿨세이더(D.C)를 결성, 다가오는 우주세력에 대항하기 위해서 무력으로 지구를 통일하여 대항하고자 한다. 그리고 지금 D.C는 세계 각지의 슈퍼 로보트와 그 파일로트들을 흡수하여 지구 방위군을 창설하려 한다. 과연 좋다크 박사의 빗나간 정의를 무너뜨릴 수 있을 것인가?

패밀리용은 이런 게임이었다!

원조 제 2차 슈퍼 로보트 대전은 패밀리용. 파일로트의 설정과 아이템 등 새로운 시도가 가득했다. 마장기신의 등장도 제 2차부터였으므로 어떤 의미로는 현대 로보트 대전 시리즈의 기초라고 할 수 있는 명작이었다.



기념비적인 제 1차. 제 4차까지 이어진 스토리는 여기서부터 시작되었다



정신 커멘드도 지금과는 판이하게 다르며 아이템 상점도 존재했다

스토리 진행에 의해서 등장하는 신 유니트 체크!

G건담에서도 신 유니트가 출연

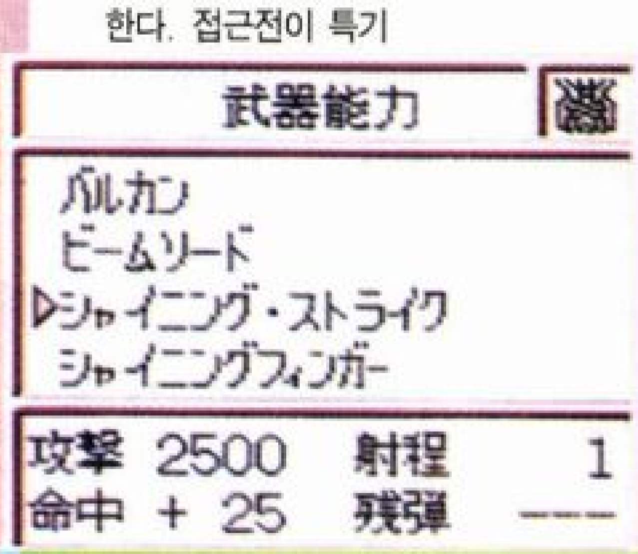
기동무투전 G건담에서는 격투전용의 모빌 화이터 샤이닝 건담이 등장한다. 이 유니트는 기민한 움직임과 강력한 공격력을 가지고 있다.



모든 유니트 중에서 최강 클래스에 속한다. 접근전이 특기



모빌 화이터는 지금까지 없었던 타입의 유니트



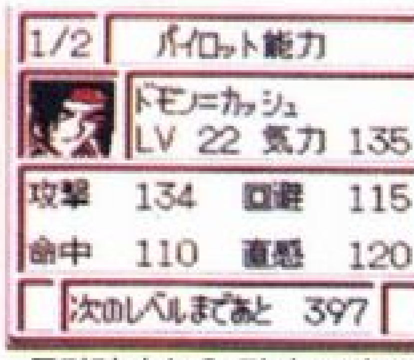
라이플계의 무기는 장비하지 않는다

샤이닝 핑거! 필살!



기력이 올라가면 사용하는 강력한 필살기

파일로트 도몬 카슈



공격력이 높은 점이 포인트

적이 조종하는 강력한 유니트

물론 적들도 신 유니트가 등장한다. G건담에서는 보스급인 마스터 건담이, V건담에서는 샷코, 조로아트, 게드라프 등이 등장하여 슈퍼 로보트팀을 괴롭힌다.



상당히 강력한 마스터 건담



이 유니트는 샤이닝 건담의 최강의 라이벌이다



SPECIAL COMING SOON 택틱스오거

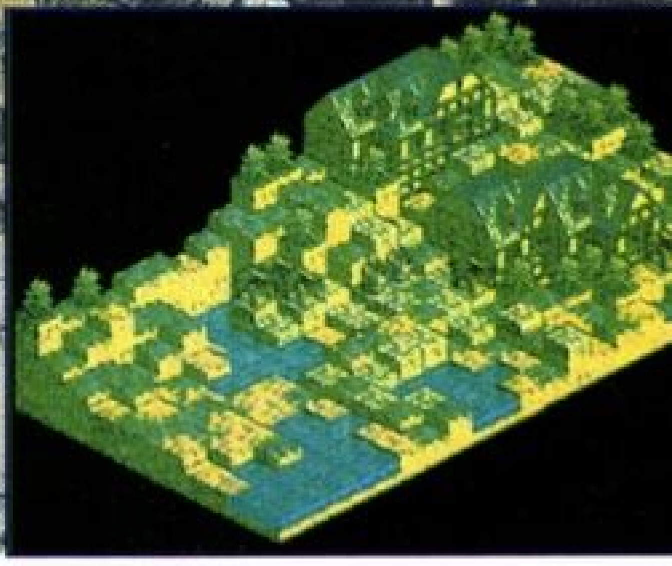
네오 RPG는…

네오 RPG라는 새로운 장르로 탄생하는 「택틱스 오거」.
그러나 아직도 게임의 용량, 발매 시기 등은 밝혀지지 않아 게이머들의 마음을 더욱 애타게 하고 있다. 이번 호에서는 네오 RPG만의 독특한 요소와 선 악을 대표하는 캐릭터들을 소개한다.

- **제작사** : 퀘스트
- **장 르** : 네오 RPG
- **용 량** : 미 정
- **현지 발매일** : 미 정
- **현지 발매가** : 미 정
- **기 종** : 슈퍼컴보이

Hermit
신 프로그램 툴

사실적인 3D 맵을 제작하기 위해 '허미트'라는 새로운 툴이 사용되었다. 3D 맵을 고속으로 자동 생성하는 뛰어난 프로그램 툴이다



높이
전투는 새로운 스테이지에서

택틱스 오거의 최대 특징은 맵에 높이라는 개념이 있다는 것이다. 따라서 전투시에는 적과의 거리뿐만 아니라 높이도 고려하여 전술을 세워야 한다.



높이는 날아가는 도구가 미치는 거리에도 영향을 준다. 높은 장소에서 쏠수록 사정거리가 늘어나 더 멀리 날아간다



전투의 승패를 좌우하는 결정적인 것이 바로 높이의 영향을 받지 않는 마법이다

기후 변화
존재감 넘치는 모형 정원

게임이 진행됨에 따라 맵상의 기후는 마치 현실 세계처럼 변화한다. 그리고 기후 변화는 시각효과뿐만 아니라 전투에도 영향을 미친다.



기후 변화에 따라 전세가 역전되는 경우도 있다

너츠
획기적인 하프 리얼 타임

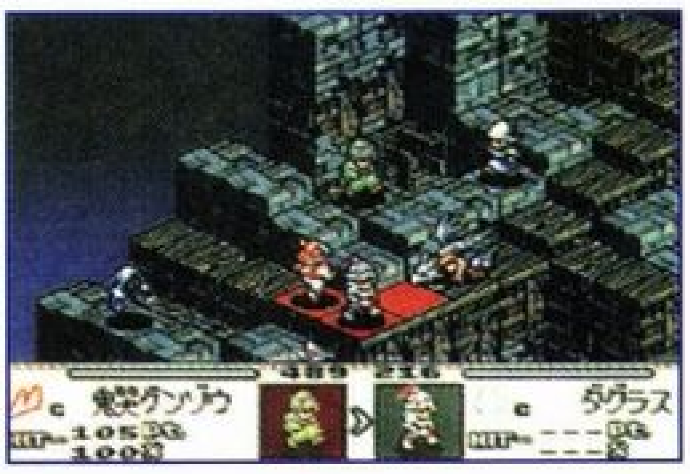
차분히 생각할 수 있는 턴제와 스릴이 넘치는 리얼 타임제의 장점을 결합시킨 시스템. 캐릭터의 민첩성이 명확하게 표현되는 것이 특징이다.



NATS라고 하면 어렵게 들릴지 모르지만 실제로 플레이해보면 전혀 어렵지 않다

AT WT가 0이 되어 행동할 수 있는 순서를 말한다.

WT 캐릭터와 클래스마다 설정되어 있는 수치. 점점 감소하여 0이 되면 행동할 수 있고 행동 개시부터 다시 수치가 올라간다.





빛의 여신

월드 오브 페인



마술사의 줄어든 HP와 MP를 적에게서 흡수해 보충해 주는 마법

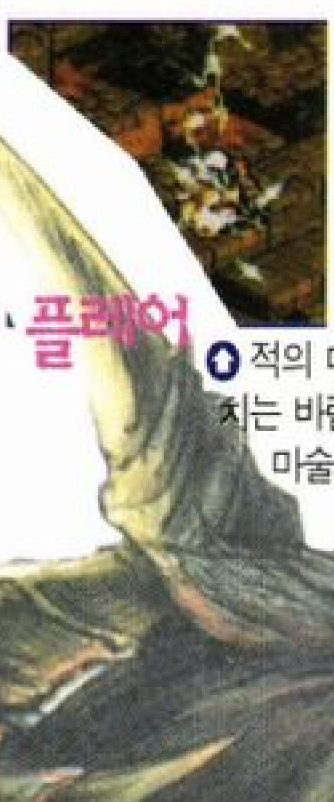
나이트메어

지정된 한명의 적에게 데미지를 주고 잠재워 버리는 암흑 마법

속성

신들과 마법

게임에 등장하는 캐릭터들은 누구
물, 바람, 불의 4종류의 마법중
을 지닌다. 어떤 속성을 가질 것
이어가 직접 결정한다. 속성을
속성을 지배하는 신들의 가호를
대지의 신 바서, 물의 신 그루지
라, 불의 신 조소넬의 4인의 여
을 주어 마법을 갖게 되는 것이
에는 이 4종류 이외에도 빛과 암
성이 있다. 빛의 신 이슈탈과 암
아스데모가 있다.



선더 플레어

적의 머리에 번개를 치는 바람의 마법. 뛰어난 마술사는 번개의 양을 조절할 수 있다

어둠의 신



란스롯 타루타로스
브란타를 지원하기 위해 섬에 파견된 로디스 교국의 암흑 기사단을 이끄는 단장. 데님의 아버지를 납치한 사람이다.

데님
주인공. 아버지를 납치해간 외눈의 기사를 찾기 위해 게릴라 활동에 몸을 던진다. 이 게릴라 활동이 홀스타 해방활동으로 발전된다.

브란타
구발레리아 왕국의 사제. 왕이 죽은 후 혼란을 틈타 바크람인의 리더가 되어 세력을 확장시키려는 야심가.

카츄아
데님의 누나. 일찍 엄마를 잃은 데님에게 엄마와 같은 존재. 강한 성격으로 데님을 걱정하여 게릴라 활동에 함께 참여한다.

화이어 스톰



치솟아 오르는 불기둥으로 지정된 범위의 적을 태워 버리는 불의 마법. 불의 속성을 지닌 마술사가 사용하면 그 위력은 더욱 증가한다

메일슈트림



옥터파스가 사용하는 공격. 마법과 비슷하지만 클래스 고유의 특수 공격이다. 수중에서만 사용한다

멀시 레인



빛나는 비를 뿌리는 회복 마법. 지정된 범위내에 있는 모든 캐릭터의 HP를 회복시킨다. 적의 HP도 회복시켜주는 말 그대로 자비로운 비이다

스토리&캐릭터

전란에 휩싸인 발레리아섬

발레리아라는 큰 섬이 있다. 위대한 왕의 통치하에 많은 민족들이 평화롭게 살아가고 있었다. 그러나 왕의 죽음 이후 각 민족들은 섬의 패권을 장악하기 위해 타민족을 공격하기 시작한다. 다수 민족인 갈가스탄인들과 대륙 군사국가 로디스 교국의 지원을 받는 바크람인들에 의해 섬이 양분되고 소수 민족인 홀스타인들을 박해를 받게 된다. 홀스타의 소년 데님은 민족 해 방을 위해 싸울 것을 결심하고 때로는 빛으로 가득찬 경광의 길을, 때로는 피로 물든 암흑의 길을 걷기 시작한다.



SFC

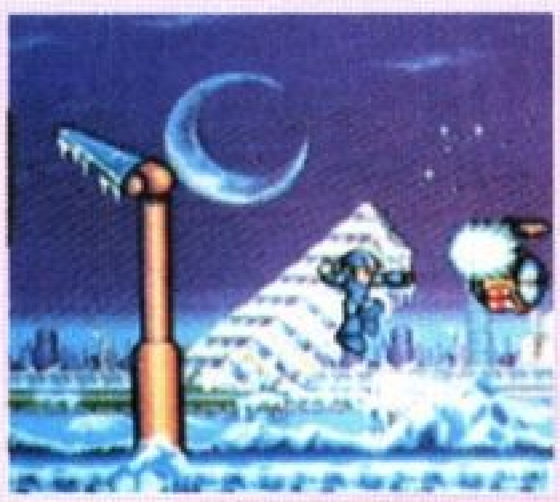
록맨 X3

- **제작사**: 캠콤
- **장 르**: 액션
- **용 량**: 16M
- 현지 **발매가**: 미정
- 현지 **발매가**: 미정

「록맨 X3」에 등장하는 보스 캐릭터의 이름이 「'95년 동경 장난감 쇼 」에서 밝혀졌다. 그외 극비로 입수한 「X3」의 정보를 공개한다.

팬 대망의 최신작「X3」 모습을 드러내다!

일본「장난감 쇼」의 캡콤 코너에서는 SFC의 게임이 10타이틀 전시되었지만, 그 중에서 주위의 눈을 끈것이 바로 「록맨 X3」이다. 록맨시리즈의 최신작에 대한 정보를 공개한다.



전편보다 화려해진 화면



화려한 분위기의 「'95 동경 장난감 쇼」 회장. 그러나 신작 게임이 희박했다....

조작성은 변화가 거의 없다

실제로 플레이해 본 결과 기본 조작은 전작과 거의 동일하다. 대쉬는 물론 벽차기까지 록맨X3시리즈에서의 액션은 거의 건재하다. 조작감도 변화가 없기 때문에, 전작을 플레이한 사람이라면 단조롭게 플레이할 수 있을 것이다. 개발 도중이라서 약간 난이도가 높은 듯했지만 많은 스테이지를 플레이할 수 있는 것으로 봐서 많은 부분에서 완성된 것같다.



전작과 비슷한 조작성. 기본 조작은 거의 변화가 없었다

새로운 적이 출현! 그 정체는 ....

이번에 등장하는 보스 캐릭터의 이름이 밝혀졌다. 전작,그 이전 작에서 등장한 「시그마」가 아닌 새로운 캐릭터이며 이름은 「도프라」. 지금은 이름 이외는 밝혀지지 않았으나 「시그마」를 능가하는 힘을 가진 보스임에 틀림 없을 것이다



X1에서 시그마에 도전하는 록맨X



X2에서 다시 시그마와의 전투가....

예상! X3은 이렇게 된다!

챔프 취재부에서는 「장난감 쇼」 이외에서 X3의 화면 사진을 입수하는데 성공했다. 「장난감 쇼」에서 밝혀지지 않았던 X3의 비밀을 벗겨 본다.



차지 쇼트도 한층 파워 업



여러 각도에서 「X3」를 검증

더욱 어려워진 스테이지 출현

전작에서는 대쉬, 점프라는 테크닉과 더불어 입수한 파트를 활용하지 못하면 클리어하지 못했다. 「X3」에서도 그것은 변하지 않았지만 신 파트가 등장하는 것을 보아 더욱 힘든 스테이지가 예상된다.


특수무기 스핀 호일을 사용하면 ...



앞으로 가는 길이 열린다



전작 스테이지 1의 기상 콘트롤 센터. 어떨 때는 흐리고...


특수무기를 사용하면 기후를 변화시킬 수 있다


특수무기를 사용하면 얼음이 녹아 배경이 변할 지도...

제 5의 파워 업 파트가 있다!

파트를 부착하여 파워 업하는 시스템은 여전하지만 그외 파트 능력을 올리는 「강화 파트」가 X3에서 선보이게 된다. 싸울 때 마다 강해지는 록맨이 더욱 진화할 것이다.



엉뚱한 데에 있는 파워업 파트. 찾아내는 것도 기적에 가깝다



차지 쇼트의 2연발. 단단한 적도 간단히 해치울 수 있다



여기서 얻어지는 것은 암 파트. 이것을 얻으므로서 무기의 위력이 올라간다

특수 무기가 늘어 났다!

보스 캐릭터를 공격하는데 꼭 필요한 특수무기. 이번작에 새롭게 추가된 것은 두가지이다. 그 중 하나가 사진에서 보는 바와 같이 전기와 비슷하므로, 아마 발전소와 같은 스테이지의 보스를 쓰러뜨리면 얻을 수 있는 것이 아닐까 생각이 든다.



스트라이크 체인으로 공격. 아이템을 가지는 데에도 많이 이용되었다



스핀 호일. 연속공격할 수 있는 게 장점


배리어와 비슷한 에너지로 공격. 잠시 있으면 돌아온다

클리어 순서로 스테이지가 변할지도

사진 중에서 좌측을 주목해보자. 전작의 스테이지 1은 스테이지상에 있는 크리스탈 웨저라는 장치를 입수한 뒤 특수무기로 공격함으로써 기후를 변화시켰지만 그것과 좀 비슷하지 않을까? 얼어붙은 강이 녹아서 강물이 된다면...

코믹, 유머의 파워 업

「장난감 쇼」에서 본 적 캐릭터의 대부분은 포탄을 사용하였다. 실제로 집중포화를 맞아 수차례 죽을 고비를 넘긴 적이 있다. 앞으로도 계속해서 적 캐릭터의 공격은 강해질 듯하다.


거북이 형의 적 캐릭터. 공중으로 부터 공격해 오는 까다로운 상대


포를 연속으로 쏘는 적 캐릭터. 의외로 파괴하는 것은 간단하다


듬직한 적 캐릭터. 좀 단단한 상대였다

계속해서 성숙해 가는 보스 캐릭터

전작의 오프닝 스테이지에서 등장한 보스 캐릭터급의 큰 캐릭터가 「X3」에서도 등장 하게 된다. 이번은 전편보다 커지고 빨라졌다. 현재로서 다른 스테이지의 보스는 어떤 형태인지 알 수는 없지만 더욱 강해질 것이다.



스테이지5의 소닉 오스트리그. 빠른 움직임이 특기


자주 나타나는 보스 캐릭터 CF-0. 너무나 크다

SPECIAL COMING SOON

SFC



캡틴 츠바사J(가칭)

- 제작사:반다이
- 장　르:스포츠
- 용　량:미정
- 현지 발매일:미정
- 현지 발매가:미정

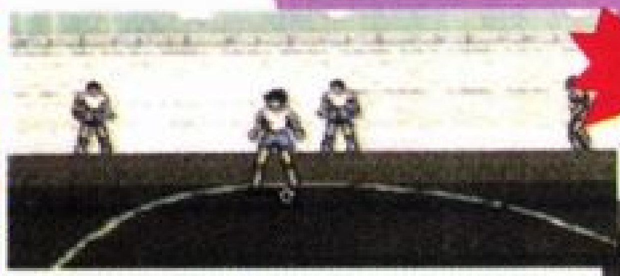
츠바사가 성장하여 돌아왔다! 최근 유행하고 있는 축구 게임들과는 달리 애니메이션의 스토리를 지니고 있는 이색 축구 게임의 원조라고 할 수 있다. 이번 게임은 최근 축구 붐을 타고 다시 연재되기 시작한 인기 만화 [캡틴 츠바사]의 스토리를 채용하여 게임화한 것이다. 청소년이 된 츠바사가 날개를 단 새처럼 녹색 구장을 누비는 모습을 지켜보자.

츠바사가 세계를 향해 도약한다!

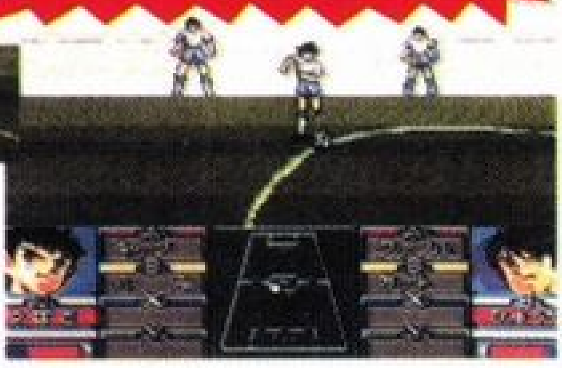
「캡틴 츠바사J」는 청소년이 된 츠바사가 세계 청소년 대회에 진출하기 위한 자격을 얻기 위해 아시아 선수권 대회 예선 돌파를 목표로 싸운다는 스토리로 전개된다. 즉, 세계 청소년 대회 진출을 목표로 하는 리얼 저팬 7과의 대결부터 아시아 지역 1차 예선까지가 이번 게임의 내용이다. 플레이어가 조작하는 팀은 물론 츠바사가 속해 있는 전일본 팀이다.

시스템은 기본적으로 리얼 타임성을 중시한 3D 축구 액션을 채용하고 있으며 그 외에도 1대 1 대결 시스템도 탑재되어 있다. 또한 1대 1 대결시에 버튼을 연타하면 상대를 뛰어 넘어 따돌릴 수 있다. 대결을 재현한 네오 배틀 시스템, 플레이어의 축구 감각을 살릴 수 있는 하이퍼 콘택트 시스템, 필살 슈팅, 세미 오토매틱 시스템 등 다채롭고 참신한 시스템을 탑재하고 있다.

츠바사가 달린다!



츠바사가 앞으로 달리면 필드가 뒤로 흘러가는 느낌을 준다. 조작은 상하좌우 등 자유자재



박력의 3D 필드!



이것이 츠바사의 3D 필드이다.



축구 게임에서는 필드를 위에서 내려다 보는 화면이 많지만 이 게임에서는 축구공을 가진 캐릭터를 정면에서 바라보는 공을 중심으로 스크롤하는 3D 화면으로 되어 있다. 조작하는 캐릭터의 행동은 처한 상황을 알려주는 사실만이 화면 아래에 표시되기 때문에 그 중에서 선택한다.

라이벌과의 숙명의 대결

네오 배틀 시스템



아래의 게이지를 보면 2P쪽이 약간 우세함을 보여준다. 그러나 결코 빼앗길 수 없다

연타가 승부를 결정한다!



공중전도 가능하다! 헤딩으로 승부!

츠바사와 코지로 등 원작에서 잘 알려진 선수들이 공을 가지고 싸우는 때나 키퍼와 1대 1로 대결할 때는 두사람이 맞서는 비주얼 화면으로 바뀐다. 이 비주얼 화면에서는 하단에 파워 게이지가 표시되며 연타에 따라 대결하게 된다. 파워 게이지의 도중에는 공의 모습을 한 커서가 표시되며 그 커서를 상대편에게 놓으면 승리하게 된다. 최초에 커서가 있는 위치는 대결하는 캐릭터의 능력에 따라 좌우로 이동한다.

아래의 대결 화면에서는 헤딩, 오버 헤드 등 다채로운 그래픽을 감상할 수 있을 것이다.

츠바사의 소년시대도!

국민학생인 츠바사를 주인공으로 한 「캡틴 츠바사J」(13색 대응)도 등장한다.

기본적인 시스템은 SFC용과 같지만 위에서 내려다 보는 시점이다. 전체의 모습을 파악할 수 있는 레이더 화면이 추가되어 가까이 있는 캐릭터도 화면에 표시된다. 9월에 발매될 예정이다.



가까이 있는 선수의 얼굴도 표시된다



골인했을 때는 비주얼이 화면을 가득 채운다



슈퍼 동키콩 GB

GB

■ 제작사:닌텐도
■ 장　르:액션
■ 용　량:4M
■ 현지 발매일:95년 8월 21일
■ 현지 발매가:3,900엔

슈퍼컴보이용으로 대 히트를 기록한 「슈퍼 동키콩 컨트리」가 게임보이용으로 등장한다. 이번 게임보이용에서도 슈퍼컴보이용에서 사용되었던 3D 렌더링 기법을 사용하여 입체적이고 아름다운 그래픽을 실현하였다. 8비트로 즐기는 32비트급 게임의 세계로 들어가 보자!

숙적 크렘린을 쫓아라!

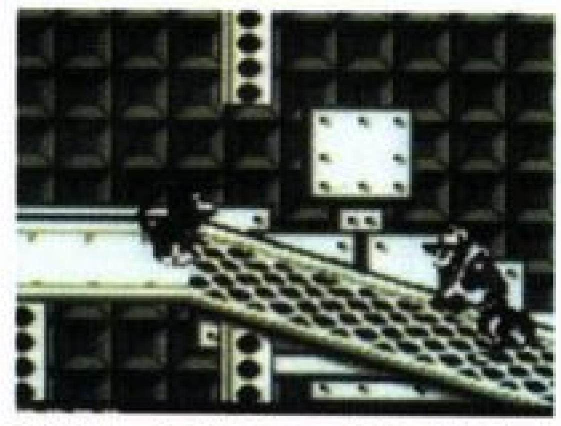
힘이 넘치는 동키와 재빠른 디디를 상황에 따라 교대하면서 모험을 펼치는 슈퍼 액션 게임이 바로 「슈퍼 동키콩 컨트리 GB」이다. 또한 게임중에 람비, 다쵸의 에스프레소 등의 친구들이 그들의 모험을 도와 게임을 전개해 나간다. 또한 전작에서는 없었던 하늘과 빌딩, 비행선 등의 새로운 세계와 새로운 적이 동키콩의 세계를 더욱 흥미롭게 만들어 준다. 이번 모험의 원인이 되는 적은 전작에서도 애를 먹었던 강적, 크렘린 때문이다. 동키는 크렘린 일당에게 빼앗긴 바나나와 유괴된 디디를 구하기 위해 섬 밖으로 크렘린을 쫓아가게 된다. 모두 34곳의 코스가 있는 4개의 세계에서 새로운 적들과 싸우게 된다.

GB에서도 리얼한 그래픽을 재현했다!

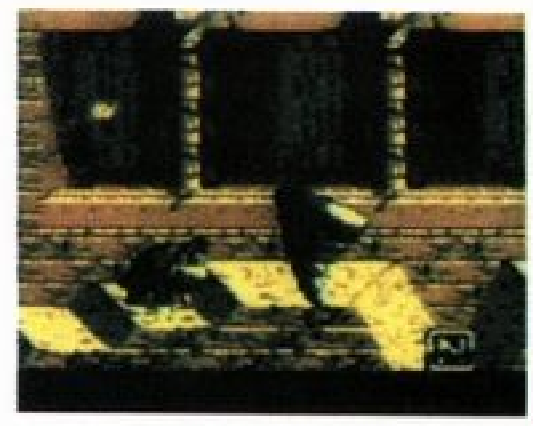


랜더링의 채용으로 박진감이 넘치는 그래픽을 표현

동키와 디디를 교대로 선택하여 진행한다



처음에는 동키만으로 모험을 하지만 디디를 구출하면 교대가 가능하다



역시 동키는 힘으로 밀고 나가는 스타일이다

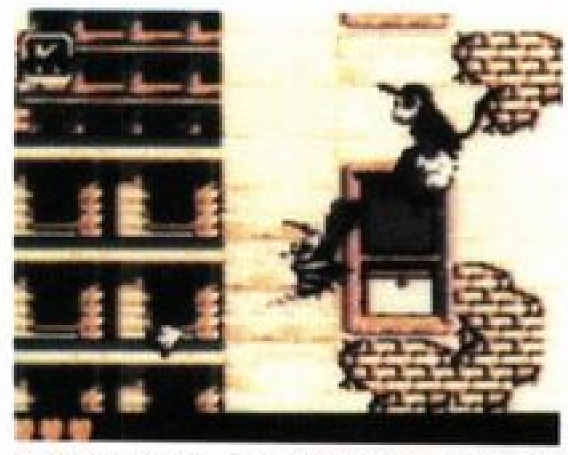
믿음직한 친구들도 재등장한다



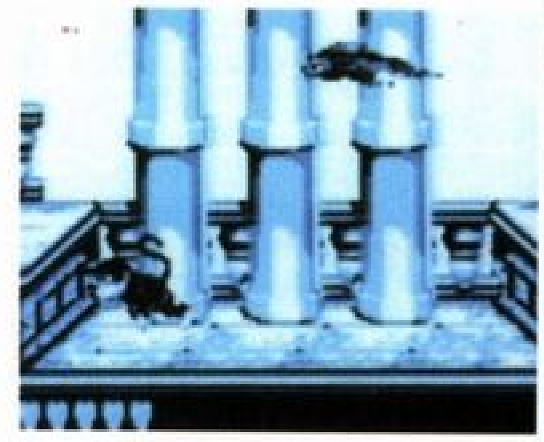
디디는 스피드 넘치는 움직임을 보여준다



람비를 타고 랄라~ 룰루~



SFC용과 같은 적 캐릭터들이 다시 등장한다



장소 및 적의 속성에 적합한 캐릭터를 잘 활용하도록!

새로운 적들도 대거 출현!

새로운 스테이지가 만들어짐에 따라 적 캐릭터의 종류도 대폭 증가했다. 여기서는 새로이 등장하는 3마리의 적 캐릭터를 소개한다.

와일드 스팅
월드 1의 보스. 공중에 날며 습격해 온다





하드 핫
안전모를 쓴 두더지. 땅 속에서 나온다



노치라스
수중에 나타나는 적 움직임이 자유롭지 못한 수중에서는 주의해야 한다



SFC

이스 V

- **제작사**: 일본팔콤
- **장　르**: 액션롤플레잉
- **용　량**: 미정
- **현지발매일**: '95년 여름발매 예정
- **현지발매가**: 미정

액션RPG의 대표작으로서 지금까지도 상당한 인기를 모으고 있는 「이스」시리즈의 최신작이 드디어 등장! 게다가 개발은 팔콤이다! 이번에 새롭게 입수된 정보를 상세하게 공개한다!!

「환상의 마을」을 둘러싼 이야기

이번에 아돌이 모험하는 무대는 부유대륙 이스와는 전혀 관계가 없는 새로운 곳이다. 여기서 그가 풀어야 하는 것은 「환상의 도시」라고 불리우는 황금도시의 수수께끼이다!

이야기의 초반부는 도만의 의뢰에서 시작된다

「환상의 도시」 전설을 가지고 있는 항구도시. 여기에 아돌이 도착하면서 이야기는 시작된다. 그는 이곳의 실력자 도만과 만나게 된다. 연금술을 구사하고 있다는 전설의 도시를 찾으라는 부탁을 받는다. 그 후 항구의 북쪽에 있는 호레스터 마을을 방문한 그가 본 것은 수수께끼의 석판이었다.



갑자기 체포되어 심문 받는다


호레스터마을 중앙에 있는 석판에는 수수께끼의 문장이 새겨져 있다


우선은 부근의 고원지대를 가볍게 돌아본다

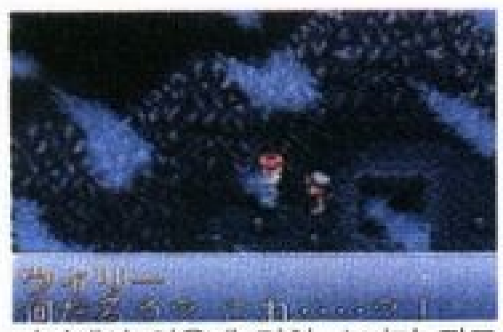
호레스터의 동굴에서 니나일행과 만난다

호레스터 마을에 아돌이 도착한 직후 마을의 외곽에 있는 동굴이 무너지는 사태가 발생한다. 동굴안에 있던 그는 니나를 구하고 안쪽으로 피한다.

거기서 본 것이 얼음에 덮혀 있는 소녀와 마신 스토커. 마신은 아돌에게 계약의 팔찌를 건네주고 출구를 알려준다. 출구를 찾으러 나아가는 도중에 마수가 출현해 그를 습격한다.


돌연 마을의 외곽에 있는 동굴에서 낙반사고가 난다


동굴 안에서 이번작의 히로인 니나와 만난다


거기에서 얼음에 덮힌 소녀가 자고 있다

모든 면에서 새로워진 전투 시스템

액션RPG에 있어서 중요한 구성요소가 되는 것은 역시 전투 시스템이다. 「V」에서는 필드의 고저의 개념이 추가됐고 전투도 크게 변화됐다.

그 때문에 지금까지의 시리즈와는 전혀 다른 전투를 체험할 수 있게 됐다.

전투 행동 패턴이 많이 늘어났다!

전투 시스템 중 가장 많이 변화된 점은 전투 행동 패턴이 증가되었다는 것이다. 전작까지의 아돌의 공격은 검으로 상대의 몸에 대는 정도의 것이었다. 그러나 이번에는 그것이 검을 휘둘러 내리치는 행동으로 변화됐다. 검을 휘두르는 범위에 적이 없으면 공격 판정이 생기지 않는다. 또 적의 공격을 방어할 수 있는 것 외에 점프도 가능해졌다. 그 때문에 적의 머리 위로 뛰어 올라가 등 뒤에서 공격하거나 필드상의 시점을 올리고 내리거나 할 수 있는 등 전투의 폭이 넓어졌다.


돌연 소리가 나고 스토커가 출현한다. 계약의 팔찌를 넘겨 받는다



출구로 향하는 도중 마수와의 전투가 벌어진다

특히 아돌의 전투 행동 패턴의 증가와 마법을 만드는 시스템 등은 충분히 해볼 만한 가치가 있다.


무기나 방어구를 구입한 후, 장비하는 방법 등도 변화됐다.

자르기(A버튼)



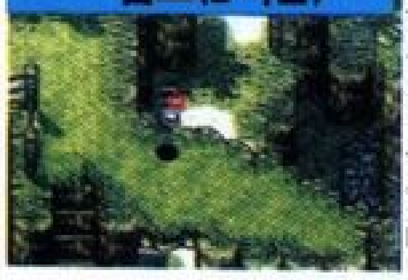
이번작에서는 A버튼을 누르면 아돌이 검을 휘둘러 적을 자르는 공격 패턴으로 변화한다

방어(Y버튼)



방패를 이용해 방어할 수 있게 됐다

점프(B버튼)



지형의 높고 낮음의 차이를 인식해서 점프하는 것이 가능하다



좁은 장소에서 적을 만났을 때에도 머리위로 뛰어 넘어 등 뒤에서의 공격도 가능

등장인물

이 시리즈의 인기 요인 중 하나는 등장 인물의 다채로움이다. 이번에도 총 20명이 넘는 캐릭터가 등장해 이야기를 지탱해 나간다. 단지 무대가 완전히 바뀌었기 때문에 전작에도 등장했던 아돌의 애인 리리아 등 우리에게 친숙한 캐릭터는 누구하나 등장하지 않는다.

아돌



붉은 머리의 용사 아돌. 이 게임의 주인공으로 후에 자신의 여행 기록을 계속 써내 모험서를 남긴다. 천재적인 모험가이다.



어떤 관련이 있는 것일까...?

니나



이번 편에 히로인이 되는 존재. 부모가 그녀가 어릴 적 사막에 쓰러져 있는 것을 발견해 양육한다. 「환상의 도시」의 수수께끼에 관련이 있는 듯하지만 자세한 것은 아직 불확실. 호레스터의 동굴에서 아돌과 만난다.

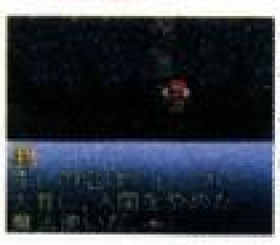
도만



최초의 무대가 되는 항구도시의 실력자. 연금마법을 얻어 가난한 이들을 돕고 싶다고 한다. 그의 소원을 듣고 아돌은 「환상의 도시」를 탐색하러 간다.



왠지, 수상하게 느껴지는 인물인 듯한데...



호레스터와 깊은 관계를 가지고 있는 마신. 적일까, 아군일까?

스토커



호레스터의 동굴에서 아돌이 만나는 마신. 그는 얼음에 덮혀 있는 소녀를 지키기 위해 그곳에 있다. 아돌에게 계약의 팔찌를 준다. 현단계로서는 불확실한 존재.

마샤



「환상의 도시」에서 쓰여진다는 연금마법을 사용하고 정령을 연석으로 바꾸는 힘을 가지고 있다. 잃어버린 고대 문명의 후예인 듯하다. 아돌과 만나 그에게 힘이 되어 준다.



잃어버린 연금술을 사용하고 정령을 연석으로 바꿔준다

메이드



호레스터의 동굴에서 얼음에 덮혀버린 소녀. 호레스터 마을의 전설에는 아주 옛날 빛의 정령을 사용해 사람들을 구했다고 전해진다. 그 정체는 완전한 수수께끼이다.

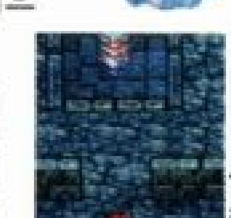


왜 그녀는 얼음에 덮혀 있는 것일까...?

메이드



늪지의 동굴에서 잠자는 정령. 물의 정령인 퓨이를 아돌에게 맡기고 나쁜 수수께끼의 힘으로부터 세계를 구하도록 부탁하지만...



상당히 중요한 캐릭터 중 한사람인 듯하다

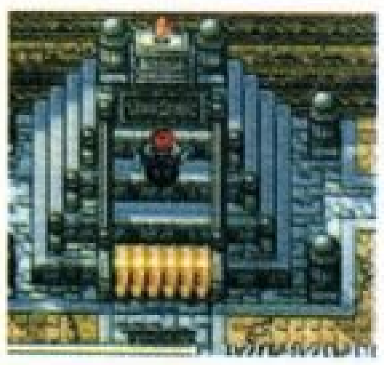


등장하는 캐릭터는 20인 이상!!

「환상의 도시」의 실마리가 되는 "정

아돌이 찾는 「환상의 도시」를 찾는데 실마리가 되는 것이 5개의 "정령"이다. 전설에서는 「환상의 도시」는 정령이 가진 힘을 이용한 연금 마법으로 지탱된다고 한다.

게다가 이 정령이 전부 모이지 않으면 도시의 문을 열리지 않게 한다고. 그래서 이번 작의 초반부에서는 이 정령을 찾는 것이 주가 된다. 그렇지만 그 도중에는 많은 보스 캐릭터(마수) 등이 출현한다. 그 외에도 정령을 노리는 도적떼와 같은 것들도 출몰한다.

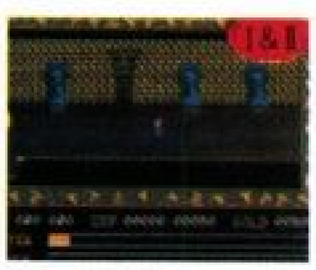


「환상의 도시」관련된 고대 유적 등에 감춰져 있는 "정령"

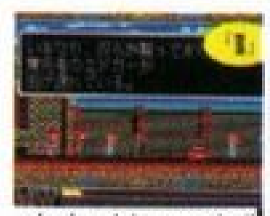


「이스」시리즈 약 10년간의 변천

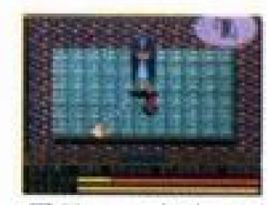
「이스」는 87년에 퍼스컴으로 처음 등장. 속편인 「이스Ⅱ」로 완결된 2부 구성의 이야기로 이 작품은 PC엔진을 비롯해 여러가지 게임기로 이식되었다. 그 후 시리즈의 세번째 작품도 퍼스컴으로 등장한 후, 각 기종으로 이식. 그리고 94년 SFC와 PC엔진의 2종류로 내용이 다른 시리즈의 네번째 작품이 발매되어 현재에 이르고 있다



다무의 탑과 부유도시 이스를 둘러싼 2부 구성의 이야기였다



사이드뷰 표시에 변화. 아돌의 새로운 모험 이야기



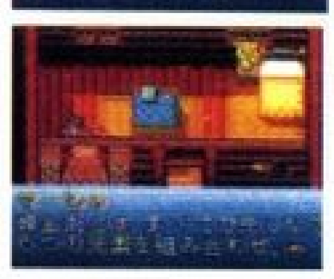
2종류로 발매. 각각 이야기의 내용이 다르다

정령을 융합시켜 마법을 만든다

검 이외의 공격법인 「마법」. 이번 작에서 그것은 정령이라는 아이템을 융합시켜 만든다. 구체적으로는 우선 각지의 보물 상자 등으로 부터 정령을 입수.- 이것을 3개 1세트로 해 연금술이라는 방법으로 융합한다. 그러면 연석이라는 아이템이 하나 생긴다. 그리고 이것을 장비하면 마법의 사용이 가능해 진다. 또 정령은 불꽃, 물 등의 특성을 가진 5종류가 있다. 이것들을 합쳐 변화시킨 것으로 50종류 이상의 마법을 만들어 낼 수 있다.



모험의 초반부에 만나게 되는 여성 마샤. 그녀가 만든 연석을 받는다



정령을 융합해 마법을 가진 연석을 만들어 내는 것이 연금술이다



각지에 보물 상자 등에 감춰져 있다

정령(엘리멘탈)이란?

연석을 만드는 원료. 불꽃, 물, 흙, 빛, 어둠의 5종류가 있고 여러개씩 존재한다. 이것들을 합쳐서 융합시키면 마법을 갖춘 연석을 만들 수 있는 것이다.



로도스도 전기

SFC

■ **제작사**:카도가와 서점
■ **장 르**:롤플레잉
■ **용 량**:16M
■ **현지 발매일**:미정
■ **현지 발매일**:미정

지금까지 밝혀지지 않은 게임의 전모를 밝히기 위해 그룹 SNE의 다카야마씨에게 그것에 대해 들어보았다. 다카야마씨는 SNE의 게임 디자이너로, 이번 게임이 디렉터를 맡았다.

지금까지 그려지지 않은 공백의 시대를 모험한다

이번에 나오는 SFC용은 PC 엔진용과는 달리 영웅 전쟁의 40년전부터 시작된다. 게임 중간부터는 판과 디도리히를 플레이할 수 있지만 그 전에는 카라, 베르도, 화안들이 주인공이 된다. 시나리오는 전 4장으로 구성으로 되어 있으므로 로도스의 역사를 체험할 수 있게 되었다.



제 1장의 주인공은 카라. 그러나, 게임 시작 당시부터 기억 상실증에 걸렸다



「저주 받은 섬」인 로도스섬은 시대를 초월한 모험의 무대가 된다

스토리는 총 4장으로 구성된다

제1장 카라:마신전쟁시대의 6영웅중 한명. 그 정체는 수수께끼이다. 고대 마법제국의 유일한 생존자. 카라 자신은 이마의 서크렛에 봉인되어 있어 타인의 몸을 빼앗으며 살아왔다



제 2장 베르도 : 그도 6영웅 중의 한명. 마신전쟁 종결 후 「소울크레쉬」라는 마법의 검에 매료되어 버린다. 그리고 마모섬를 건너 마물들을 통치하는 마모의 황제가 된다.



제 3장 화안 : 카라, 베르드, 워트들과 함께 마신으로 부터 로도스를 지킨 6영웅중 한사람. 마신전쟁 후는 지고신 화리스를 숭배하는 신성왕국 바리스의 왕이 되어 통치하게 된다.



제 4장 판 : 로도스를 카라의 음모과 마모의 위협으로부터 지키기 위해 일어선 젊은 기사. 엘프의 정령사 "디드리히"과 신관 "에트"들과 함께 로도스를 여행한다.



체크메이트 배틀 전개

적의 리더를 특정한 것으로 몰아서 필드의 특정한 장소에 있는 구멍에 떨어뜨리면 다른 적이 항복하게 되고 많은 경험치와 아이템을 얻을 수 있다. 바로 이러한 시스템을 「체크메이트 배틀」이라 부르고 이러한 과정을 "체크메이트"라 한다. 플레이해 보면 법칙성이 보이므로 퍼즐감각으로 즐길 수 있도록 되어 있다.



이것은 개발중의 전투화면



실제로는 구석에 적을 떨어뜨리는 포켓이 붙여진다고 한다

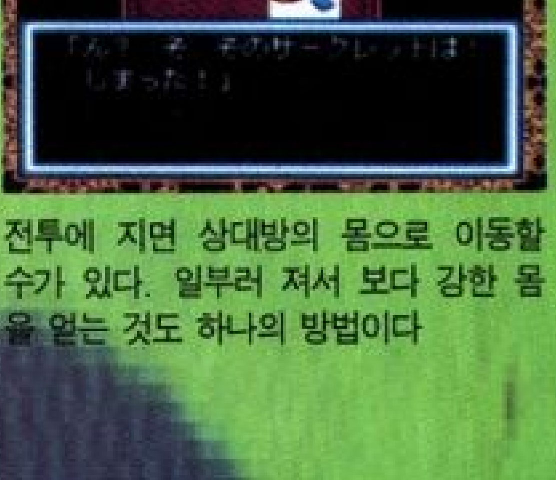
범위 마법

체크메이트를 하기 위해서는 적의 리더를 찾아 내야만 한다. 보통식으로 싸우면 데미지를 입은 적들 중에 리더의 표시가 나오는데 이 때 이 리더를 구멍으로 보내면 전투는 끝난다. 요령은 약한 전체 마법을 걸어서 한방에 적 리더를 알아버리는 방법도 있다.

• 구슬 치기 : 데미지를 가하고 적을 날려 버린다. 이 때 일정한 법칙이 있으므로 그것을 이용하여 당구 치는 식으로 리더를 체크메이트할 수 있다.

• 카라는 전투에서 패하면 이긴 캐릭터에게 이동할 수 있다

카라는 본체가 서크렛이므로 특정한 본체는 없다. 카라의 장에서는 그 능력을 이용하여 몸을



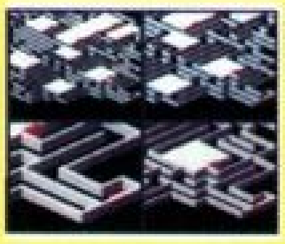
전투에 지면 상대방의 몸으로 이동할 수가 있다. 일부러 져서 보다 강한 몸을 얻는 것도 하나의 방법이다

바꿀 수 있다. 싸운 상대 모두에게 이동할 수는 없지만 이동한 후에는 그 사람의 능력을 사용할 수 있게 된다. 더욱 강한 상대에게 이동하는 것이 이득을 보게 될 것이다.

독특한 필드 & 던전

필드는 보통의 RPG와 별다른 점을 찾을 수 없지만 던전은 대각선 위에서 보는 형식이 된다.(몬스터와 싸움은 랜덤으로 된다) 시스템적으로는 퍼스컴용을 본받았기 때문에 지금까지의 「로도스도 전기」와 비슷한 느낌을 준다. 또한 던전에서 방은 가려져 있기 때문에 안으로 들어가야만 볼 수 있게 되어 있다(드래곤 퀘스트 시리즈와 흡사).


캐릭터의 모습과 필드의 모양은 보통 RPG와 흡사하다


던전 맵은 퍼스컴용과 비교하면 플레이어의 위치를 파악하기 쉽도록 되어 있다 나아가서는 L,R버튼으로 확대,축소가 가능하다

SFC의 오리지널 캐릭터가 등장한다

1장부터 3장까지는 지금까지 소설 등에 나타나지 않았기 때문에 등장 캐릭터들이 대부분 오리지널 캐릭터이다. 오리지널 캐릭터라도 여러 종류이다. 소설에서도 소문만 무성한 인물 NPC(Non Player Character) 등이 등장하기 때문에 크게 기대된다.


카라의 장에서는 그녀(?)의 하인인 쌍둥이 엘프가 등장한다


카라가 이 모습으로 등장하는 것은 제 4장부터. 제 1장에서는 아직 이 모습의 인물은 태어나지 않았다. 그러므로 다른 모습으로 등장한다

게임의 초반부「카라의 장 」의 내용 공개


이 건물에는 자물쇠가 채워져 있어서 들어가지 못한다


건물을 나오면 어떤 남자와 전투를 하게 된다. 이 캐릭터에는 이동이 가능하므로 지면 이동하게 된다


어딘가로부터 온 새가 카라를 깨운다

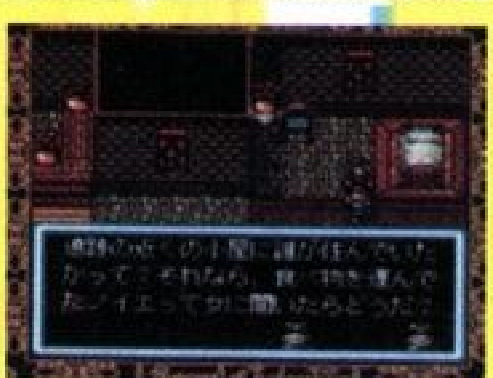

카라는 왜 여기에 있는지 기억해 낼 수 없다

비스카는 「트레져 헌터」의 도시

건물로부터 남쪽으로 향하면 비스카의 도시가 있다. 여기는 유적 도둑들이 만든 도시로써 여러 정보를 얻을 수 있다. 여기서 마법사의 소문을 들은 카라는 급히 찾아가는데 …


비스카에 도착한 카라


소녀 「노이에」의 얘기로는 오두막에 사는 사람이 바로 마법사라 한다


비스카로 오는 도중에 있는 오두막집에 대한 정보를 얻게 됨

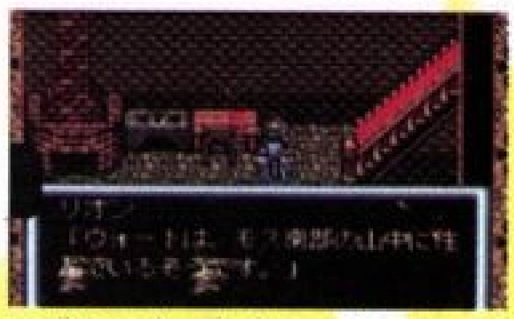
게임의 초반부 「카라의 장」의 내용 공개

카라는 기억을 잃고서 ….

어딘가로부터 날아온 새로 인하여 눈을 뜨게 된 카라. 기억이 전혀 없는 카라는 자신이 누구인지 여기가 어딘인지 알기 위해 떠나기로 결정한다.

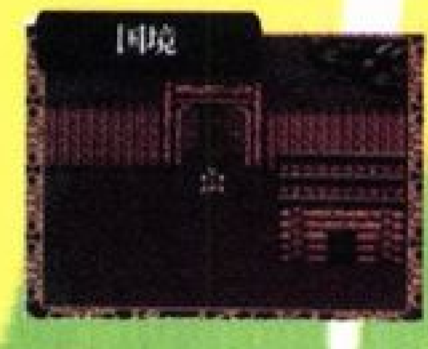
비스타 공략 후에는 이동범위가 늘어난다

나루터에서 배를 타고 건너가면 거기는 모스공국이었다. 당분간의 목적은 드래곤 브레스에 향하는 일이다. 한때 동료였던 시온과 리온의 쌍둥이 엘프들을 만날 수 있다.


드래곤브레스의 숙소. 숙소에는 수상한 방이 있다


나루터에 있는 사람이 배를 태워주지 않는다


그 방에서 쌍동이의 엘프 두명과 만난다



로도스도에는 5개의 나라가 있으므로 당연히 국경이 존재한다


엘프의 정보에 의하여 현자 「워트」의 탑에 가게 된다



「드워프의 대터널」에는 사람이 있어서 혼자서는 들여 보내주지 않는다


「드워프의 대터널」을 지나면 워트의 탑이 나타난다

COMING SOON

SFC



전쟁 속에 핀 영웅들의 전설이 펼쳐진다!

에메랄드 드래곤

제작사:미디어 웍스
장　르:롤플레잉
용　량:16M
현지 발매일:95년 7월 28일 예정
현지 발매가:9,800엔

사랑을 주제로 한 아름다운 환타지 롤플레잉, 「에메랄드 드래곤」이 드디어 슈퍼컴보이로 탄생된다. 이식될 때마다 시스템의 변경이 가해지며 새로운 모습으로 파워 업하여 등장하는 이 게임의 전모를 체크해 보자.

저주받은 대지, 그 이름은 성지 이슈반

지금으로부터 아주 오랜 옛날. 대륙 이슈반에는 인간과 드래곤들이 함께 행복하게 살고 있었다. 서로의 부족한 점을 보완해 주며 공존하던 이들은 어떤 계기로 인해서 전쟁을 일으키게 되었고 그 결과 인간족은 동쪽의 대륙을, 드래곤족은 종족의 영웅인 에메랄드 드래곤을 중심으로 서쪽 대륙에 자리잡게 되었다.

그러나 그것도 잠시. 누군가가 이슈반에 걸어놓은 저주로 인해서 드래곤들은 하나둘씩 죽어가기 시작했다. 그것이 어떠한 저주이며 목적이 무엇인지는 몰랐지만 저주의 효과는 드래곤에게만 있었기 때문에 드래곤들은 자신들이 어머니라고 부르던 대지 이슈반을 떠나 이세계(異世界) 드라그리아로 이주하게 되었다. 언젠가는 성지로 돌아갈 날을 꿈꾸며 그들은 드라그리아에 살게 되었고 수천년의 세월이 흐르면서 사람들의 기억속에서 드래곤의 존재가 사라지게 되었다. 그리고 어느날 드라그리아에 흘러 들어온 한척의 난파선에서 구조된 인간 소녀 탐린과 드래곤족의 소년 아틀샨의 만남을 계기로 또 하나의 전설은 시작되게 되었다.



아틀샨이 건네준 뿔피리를 부는 탐린



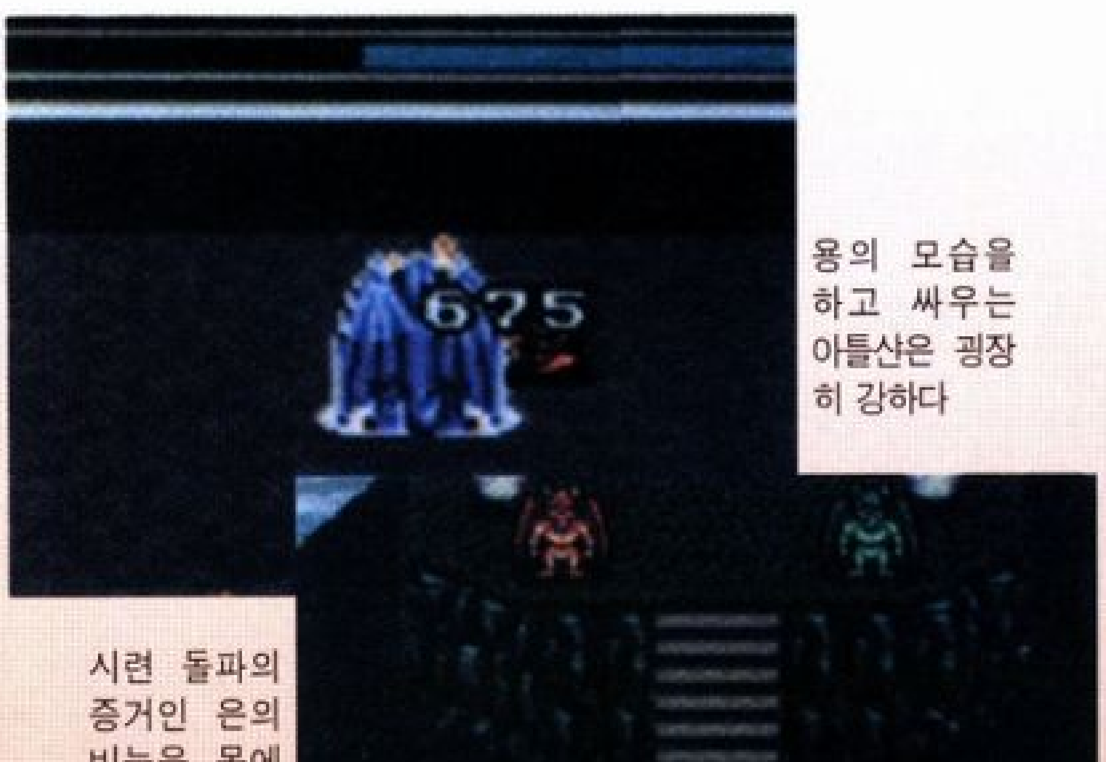
성지 이슈반을 피로 물들이는 오스트라콘의 마군

12년의 세월이 지나 탐린이 다시 이슈반으로 가게 되자 아틀샨은 자신의 한쪽 뿔을 건네주며 위급한 상황에 뿔피리를 불면 언제 어디서라도 달려가겠다고 말하고 둘은 헤어진다.

탐린이 이슈반에 도착했을 때 이슈반은 마장군 오스트라콘이 이끄는 마군에 의해서 위기 상황에 처해 있었고 마군과의 싸움을 결심한 탐린은 기원의 언덕에서 아틀샨이 건네준 뿔피리를 불게 된다.

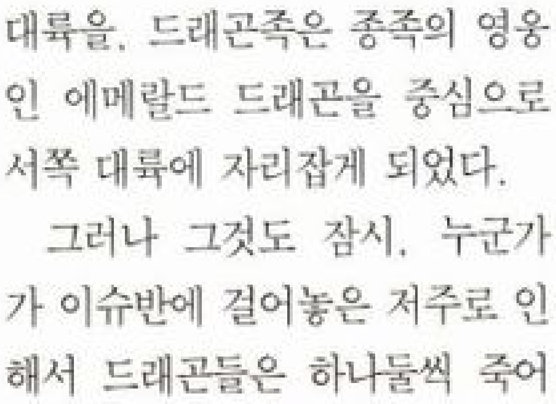
용의 시련을 이겨내고 이 세계로!

'도움이 필요하면 나의 뿔로 만든 뿔피리를 불어'라고 말하며 탐린을 보낸 아틀샨에게 뿔피리 소리가 들려온다. 아틀샨은 곧장 탐린에게 가려했지만 이슈반에는 용에게 고통을 주는 저주가 걸려있기 때문에 이것을 극복하기 위해 몸에 붙이면 인간의 모습으로 변할 수 있는 은의 비늘을 입수해야 한다.

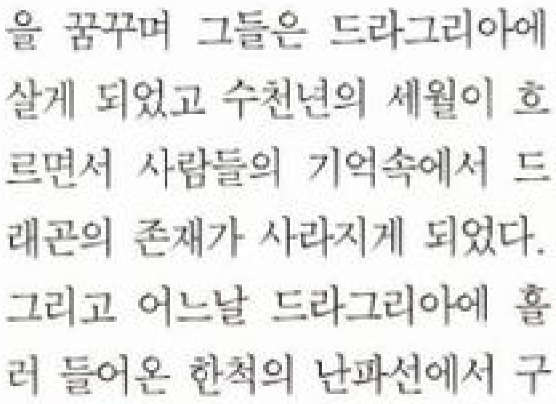


용의 모습을 하고 싸우는 아틀샨은 굉장히 강하다

시련 돌파의 증거인 은의 비늘을 몸에 붙이고 탐린이 기다리는 이슈반으로 가게 된다



아름답게 성장한 탐린은 인간들이 사는 이슈반으로 돌아가게 된다



아틀샨이 모험을 떠나기 전에 용족의 장로인 백룡의 명령으로 용의 시련을 받게 된다

이슈반을 뒤덮는 마군의 그림자

바르솜과 함께 향하게 되는 기원의 언덕은 그다지 넓지 않고 출현하는 적도 약하다. 회복 아이템을 가지고 간다면 그렇게 어렵지 않을 것이다. 전투 시스템을 익히기 위해서도 도망가지 말고 싸우자. 탐린과 합류 후에는 바긴과 만나게 되고 고렘과 싸우게 된다. 회복에는 아이템이 확실하다.


언제나 술에 빠져 있는 바르솜. 레벨도 높고 의지가 되는 동료이다


마도사 바긴. 약한 봉인 대신에 고렘을 없애려 하지만 이미 한계인 것같다

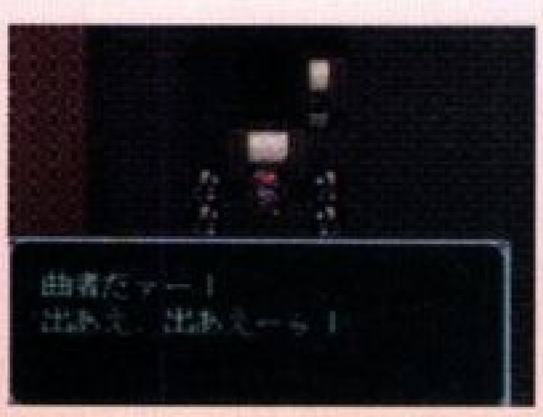


탐린에게 정체를 밝히는 아틀산. 그러나 저주가 그를 습격한다


보스전에서는 주위의 조무래기들을 먼저 없애자

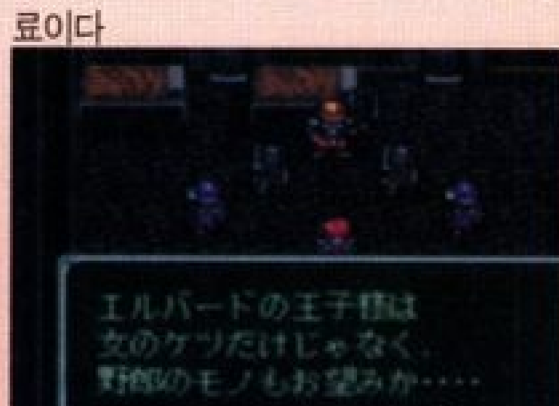
이슈반 수호를 위한 반격의 때!

첫번째 성은 문이 닫혀 있지만 프라왈드를 쓰러뜨리면 안에 들어갈 수 있다. 하스람과 화르나를 동료로 삼은 다음 사다의 성벽으로 가서 작전을 세운 후, 북쪽에 있는 자마의 성벽을 향하게 된다. 적의 본대는 없지만 흉폭하기로 유명한 마투귀 파라고가 기다리고 있기 때문에 방심은 금물. 장비를 확실히 점검하고 가자.


프라왈드의 저택에서는 병사들이 몇번인가 습격해 온다. 체력에 주의하자


강력한 전사 하스람과 회복 마법을 사용하는 화르나. 양쪽 모두 의지되는 동료이다


닫혀 있는 자마 성벽의 문을 부수고 돌격!


마투귀 파라고도 강하지만 다른 녀석들도 강하다. 드래곤으로 변신해 볼까?

잃어버린 비보를 찾아서

킬델 마을의 소문을 근거로 오빙스톤의 동굴로 간 일행. 여기에서는 바긴이 빠진채 싸우기 때문에 탐린이 공격 마법을 사용해 주길 바라자. 그 후에 바긴의 뒤를 쫓아서 스로슈 동굴로 가지만 여기는 적보다도 미로가 문제이다. 신중하게 전진하며 쓸데없는 것은 밟지말자.


에메랄드 그레이스는 마왕을 없애기 위해서 필요한 물건이지만 지금은 잃어버리고 없다. 은의 비늘도 에메랄드 그레이스의 하나이다



동굴의 도중에 피로가 쌓인 바긴이 파티에서 빠지게 된다


스로슈 동굴에서는 올바른 길을 가지 않으면 일순간 입구까지 돌아가게 된다

마장군 오스트라콘 등장

포위는 사실 레지스탕스의 본부가 있는 마을이다. 그곳에서 아틀샨들은 돌격대가 되어 오스트라콘에게 직접 타격을 입히게 된다. 더욱 커져가는 긴장감 속에서 작전은 과연 성공할 것인가?


오스트라콘은 다도우 추장을 붙잡고 숲의 비밀을 알아내려 하고있다



이 대담한 작전을 생각해 낸 것은 리더 호슬로. 그 자신도 역전의 전사이다





▲갑자기 달◀려드는 아틀샨의 혼신의 일격으로 오스트라콘은 오른팔을 잃어버리게 된다. 이대로 최종 결전에 돌입할지도!?

COMING SOON

SFC



천지창조

- **제작사**:에닉스
- **장 르**:액션롤플레잉
- **용 량**:32M
- **현지 발매일**:미정
- **현지 발매가**:미정

항상 활발하고 장난기 넘치는 주인공 아크가 천지를 창조한다는 장대한 스케일의 액션 롤플레잉 게임이 등장했다. 여러분이 주인공이라면 어떤 세계를 만들어 보겠습니까?

광대한 테마를 가진 액션 RPG

「옛날, 지구는 고도의 문명이 존재하는 세계였다. 그러나 지구는 스스로의 의지로 대륙을 바다속으로 침몰시킴으로써 문명을 완전히 봉인하였다.」

이 게임의 목적은 대륙 및 문명을 부흥하는 일이다. 플레이어는 대륙 및 문명의 봉인을 풀고 문명을 여러나라에 전달하면서 최종적으로 세계를 발전시켜 나가야하는 새로운 방식의 RPG이다.

이 게임의 무대는 크게 나누어"지상"과"지구의 저편"으로 이루어진다. 초반은 지구의 저편에서의 모험으로 이루어 진다. "지구의 저편"이란 지하세계로 해석하면 이해하기 쉬울 것이다."지구의 저편"에서 대륙의 봉인을 풀면 지상에서의 '창조'가 시작될 것이다.



지명도 실제로 등장하고 분위기도 지구의 그대로이다



지구는 고도의 문명을 자랑하고 있었지만 어떤 요인에 의해서 생명을 잃어버렸다. 주인공은 과연 지구를 부활시킬 수 있을까



여기는 어딜까, 유적일까? 많은 난관이 기다리고 있을 것같다



아크는 매우 짓궂은 소년이다

등장인물

아크



"지구의 저편"에 있는 유일한 도시 크리스탈 호름에서 장로와 살고 있는 소년 아크는 마을에서도 유명한 장난꾸러기이다. 어느날 아크는 지하실에 간직된 이상한 상자를 발견한다. 호기심이 많은 아크가 상자를 열면서 안에서 눈부신 빛이 넘쳐 마을 사람들이 얼어붙어 버렸다. 그것은 '금단의 상자'였다. 장로에게 꾸중들은 아크는 마을사람들을 살려주기 위해서 모든 탑의 봉인을 풀어야만 한다. 아크는 상자안에 있던 지팡이를 들고 탑으로 향하였다.

엘



주인공 아크의 어릴 적 친구로 이 게임의 히로인이다. 상냥한 성격으로 아름답고 긴 머리가 인상적이다. 그녀는 또 마을에서 가장 베를 잘 짜는 아가씨로 알려져 있다. 그러나 어딘지 모르게 그림자가 드리워져 있다. 아크를 이해해 주기 때문에 그에게 대등하게 맞설 수 있는 유일한 사람이다.

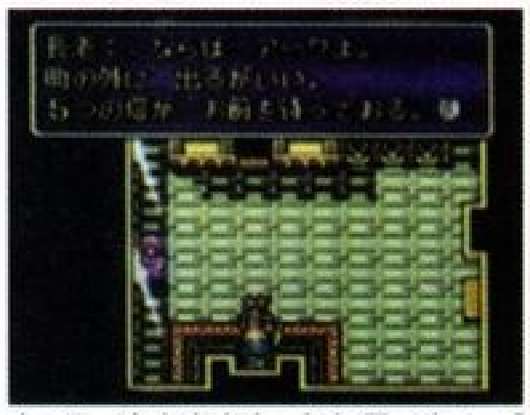


엘의 직물은 마을에서도 큰 인기를 모은다. 그녀도 또 특수한 능력이 있다

장로



"지구의 저편"에 있는 평화로운 마을「크리스탈 호름」의 장로. 마을은 이 장로를 중심으로 공동생활을 영위하고 있다. 주민들의 신망이 두텁다. 크리스탈 호름의 비밀을 알고 있는 유일한 인물이기도 하다. 자신의 집 지하에 '금단의 상자'를 감춰 두고 있었다.

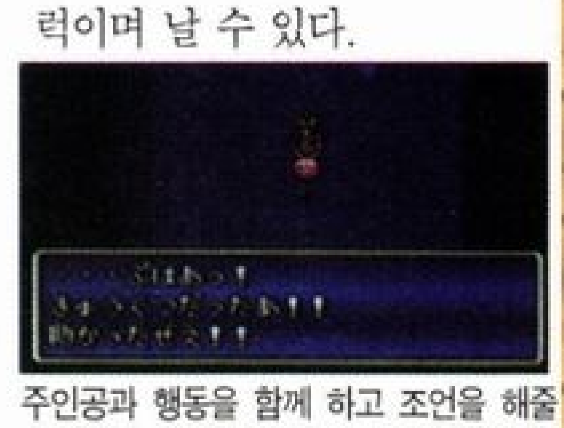


아크를 친자식처럼 키워 준 장로. 초반부의 모험을 안내해 준다

요미



장로가 가지고 있었던 상자 안에 들어 있던 이상한 생명체. 모습은 귀엽지만 말버릇이 나쁘고 성격도 좋지 않다. 큰 귀를 펄럭이며 날 수 있다.



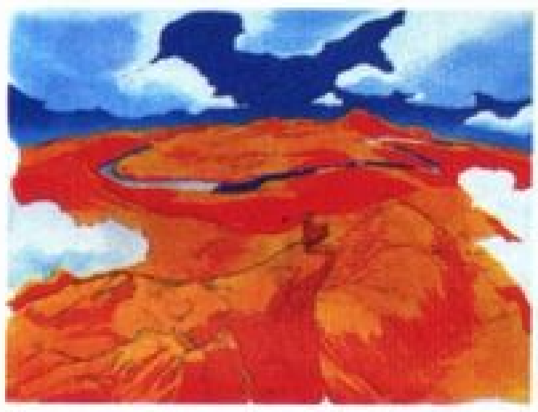
주인공과 행동을 함께 하고 조언을 해줄 때도 있지만 때로는 방해가 되기도 한다

「천지창조」의 세계

게임을 시작할 때의 상황은 대륙이 바다속으로 잠겨져 있었을 때다. 대륙이 바다속 깊이 잠긴 상황에서 도대체 주인공은 어디에 살고 있는 지 궁금할 것이다. 주인공이 살고 있는 곳은 대륙이 아니라 바로 "지구의 저편"이다. 이 "지구

의 저편"에서 생활하는 사람들은 대륙의 존재도 모르는 채 살고 있었다.

지상과"지구의 저편"의 관계는 아주 밀접하다. "지구의 저편" 탑의 봉인을 풀면 지상에 대륙이 나타나고 지상 세계를 부흥하면"지구의 저편"에 영향을 미친다. 이처럼 지상과 "지구의 저편"은 깊은 관계를 가진다.



참신한 시스템이 게임을 더욱 더 재밌게 한다

「천지창조」는 단순한 조작으로 플레이할 수 있다. 액션게임을 싫어하는 사람일지라도 기본 조작만을 구사하면 간단히 플레이할 수 있을 것이다. 액션장면은 「성검전설」,「젤다의 전설」과 매우 흡사하다. 더욱 두드러진 것은 마법이 두갈래로 나누어져 있는 데에 있다. 주로 「성검전설」과 비슷한 형태의 마법인 정령을 부르는 승환마법으로 되어 있어 박진감 넘치는 전투를 펼칠 수 있다. 또한 다른 액션 RPG에서는 없던 전투 중의 메시지를 볼 수 있게 되었다.



전투는 리얼타임 액션

대쉬, 점프의 두가지 액션을 무기 공격과 합쳐 여러가지로 다양한 공격을 펼칠 수 있다. 전투는 액션성이 높다

이벤트 소개

이야기는 지구의 저편에 펼쳐진 세계에 단 하나 존재하는 마을 크리스탈 호름에서 시작된다. 마을에서 가장 장난꾸러기 소년인 아크는 언제나 마을 어른들의 노여움을 산다. 그러던 어느날 장로의 집 지하실에서 발견된 이상한 상자를 열게 된다. 그 상자는 재앙을 봉인한 판도라의 상자로 그 때문에 마을 전체가 얼어버리는 사건이 발생한다. 마을 사람들을 구하려면 5개의 시련의 탑 이벤트를 클리어해야만 한다. 여러가지 수수께끼를 풀어 가장 상위 단계에서 기다리는 탑지기를 만날 수 있으면 이벤트 클리어이다. 그리고 각각의 탑에 대응되는 대륙이 지표에 부흥한다. 모험의 무대를 만들어 가는 아크의 여행은 이제 시작된다.



시련의 탑 입구에 붙어 있는 얼굴이 돌연 무언가 말을 한다



탑에는 말을 할 수 있는 사람이 있다. 이런 장면에서는 중요한 것을 말하는 법이다. 이 탑을 클리어하기 위해서 메모 따위를 준다면 좋을텐데

파괴된 것이 창조로 연결된다

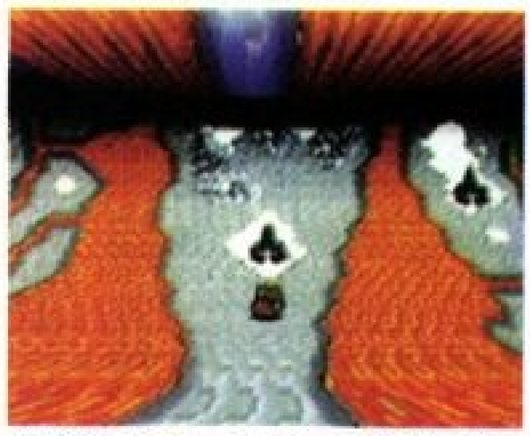
이 게임의 최대 볼거리는 타이틀에서도 볼 수 있는 천지를 창조하고 부흥하는 신. 플레이어가 모험하는 세계는 자신이 만들어 가지 않으면 안된다. 게다가 어떠한 행동을 하느냐에 따라 만들어지는 세계가 미묘하게 변화하고 발생하는 이벤트도 변하게 된다. 플레이어는 우선 지구상에 5개의 대륙을 부흥시키지 않으면 안된다. 그리고 그 대륙에 녹음을 우거지게 하고 새를 날게 하고 동물을 진화시킨다. 그들로부터 중요한 정보나 아이템을 얻는다. 또 동물에서 인간으로 진화시키고 그들에게 새로운 발명을 시키고 문명을 발전시켜 가는 것이 플레이어의 손에 달려 있다. 각 도시에는 각각 문명의 레벨이 설정되어 있다. 각각의 도시끼리 교역을 시키고 서로 레벨을 올리는 것도 가능하다. 레벨이 오르면 입수한 아이템이나 정보 등을 바꿀 수 있기 때문에 게임 공략에는 빠뜨릴 수 없는 요소라고 할 수 있다. 결국 적을 쓰러뜨리는'파괴'에서 동물들과 도시등을'창조'해 간다는 아주 새로운 시스템이다.



5개 존재하는 시련의 탑 중 하나. 이 안에 있는 여러 수수께끼를 풀지 않으면 최상 단계로 갈 수 없다



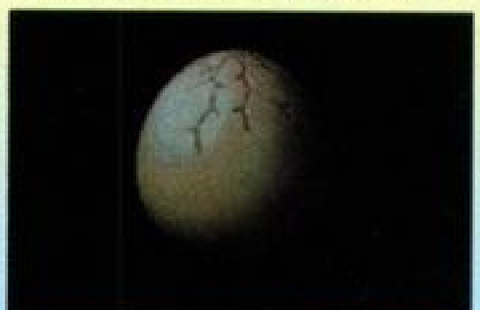
탑 안에는 몬스터가 여러마리 있다. 수수께끼를 풀기 전에 쓰러뜨려 버리자



이것은 지구의 저편을 모험하는 신. 확대 축소 기능을 가진 특수한 사용법으로 맵을 빙글빙글 움직인다

* 최신화면 입수! 세계부흥의 화려한 신*

이 게임의 목적은 대륙과 문명을 부흥시켜 가는 것이다. 부흥의 순서에 따라 스토리의 전개도 달라진다. 대륙의 부상이나 봉인된 문명의 해방 신에도 계속 심혈을 기울였다. 이번에 공개할 수 있는 것은 새의 해방 신. 프랙탈을 비롯해 여러가지 신기술과 고도의 기술력이 마치 실사를 보는 듯한 화면을 만들어 냈다.



알이 깨지면서…



새가!



알에서 나온 새가 하늘을 난다. 아름답기 그지없는 '새의 해방'신

AMERICAN LINE UP

AMERICAN LINE UP

세계화 시대를 맞이하여 미국의 게임정보도 소개합니다. 특히 일본 게임을 많이 접하는 국내의 게이머들에게는 어쩌면 입에 맞지 않을 수도 있으나 미국 게임시장을 한눈에 볼 수 있는 코너이기 때문에 그만큼 유효한 정보가 될 것입니다.

SFC

그린랜턴

액션/55달러/95년 5월중순/16M/오션



푸른 에메랄드를 지켜라!

최근 슈퍼컴보이용 게임 제작에 미국의 제작사들이 뛰어들면서 명확한 게임관을 구축한 일본 게임과는 차원이 다른 미국 스타일의 게임들이 속속 등장하고 있는 새로운 국면을 맞고 있다.

「그린랜턴」은 가정용쪽 보다는 PC게임에서 명성을 얻고 있던 오션사에서 제작한 액션 게임으로 미국의 DC 코믹스에 연재된 만화를 게임화한 것이다. 그린랜턴이라는 만화를 대표하는 트레이드 마크이기도 한 주인공의 반지가 이 게임에서도 주요 요소로 등장해서 게임의 재미를 더해 준다.

주인공인 카일은 다양한 종류의 반지들을 사용하여 여러가지 난관을 헤쳐 나가야 하는데 이 반지는 공격용 무기로써 상대편 군단을 없애는데도 사용된다.

오션과 DC 코믹스에서는 원작의 재미를 최대한으로 살리기 위해 다양한 캐릭터 애니메이션을 표현하는데 최선을 다했다고 밝힐 정도로 게임과 만화와의 완벽한 접목을 시도한 게임이라 할 수 있다.





여러가지 방식의 게임 스타일을 추구하고 있다

만화적인 요소가 곳곳에 깔려 있다



게임의 배경도 상당히 다채롭다

SFC

프리히스토릭 맨(고인돌)

액션/65달러/95년 6월중순/8M/티터스

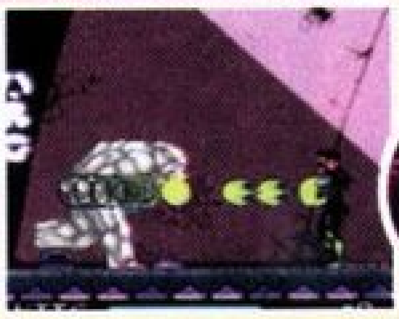


고인돌이 돌아왔다!

PC게임으로는 이미 발표되어 국내 게이머들에게도 상당히 친숙한 고인돌이 슈퍼컴보이로 등장한다! 그 동안 쌓아올린 티터스의 노하우가 모두 이 게임에 농축되어 있는 만큼 게임의 질에 대해 논한다는 것은 불필요한 일이지만 7장의 스프라이트에 의한 횡스크롤 화면에 수중을 표현하는 라인 스크롤은 이 게임에서만 볼 수 있는 장점이라 할 수 있다. 게다가 슈퍼컴보이의 기능을 십분 발휘하여 부드럽게 회전하는 모습은 장관이다.



캐릭터의 움직임이 상당히 다채롭다



적들을 물리치는 모습이 코믹하다



적 보스와의 격렬한 싸움



다양한 종류의 무기를 사용할 수 있다



이게 과연 16비트 게임이란 말인가?

MD



PRIMAL RAGE
원초적 분노

대전액션/가격미정/95년 8월예정/24M/TWI

공룡의 파워 액션이 펼쳐진다!

스티븐 스필버그가 만들어서 공전의 히트를 기록했던 「쥬라기 공원」에 등장하여 유명해진 T-렉스나 랩터가 주인공으로 등장하는 격투 게임, 「원초적 분노」가 8월에 발매될 예정이어서 전 세계적인 화제를 모으고 있다. 또한 공룡이 격투를 펼친다는 독특한 형식의 액션 게임이 등장했다는 사실만으로도 최근 유행하고 있는 액션 게임에 식상한 유저들에게는 반가운 소식일 것이다.



공룡들의 격투 게임이라는 아이디어가 재미있다



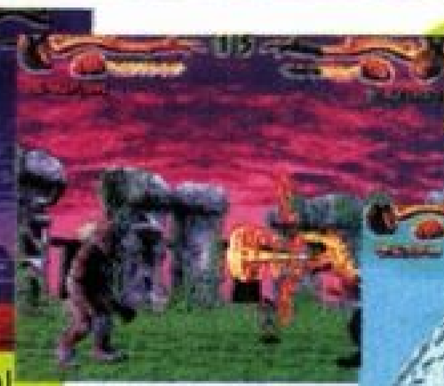
실사처럼 처리된 모습이 참신하다

아케이드용 게임으로 등장해서 미국 전역에서는 공전의 히트를 기록했던 모탈 컴배트와 비슷한 스타일로 제작된 화이터들의 움직임이 상당히 인상적인 이 게임은 전투 상에 애니메이션을 사용하지 않고 실사를 사용하여 액션을 펼친다.

그러나 화이터들이 인간이 아니라 동물이라는 사실 때문인지 잔인한 장면이 많이 등장하고 조작 방법이 다소 짜증나게 한다는 것이 단점으로 지적되고 있다.



커다란 캐릭터들 또한 이 게임의 장점이다



격투 게임답게 다채로운 필살기들이 마련되어 있다



조금 잔인한 면이 엿보인다

MD



EXO 스쿼드

SQUAD

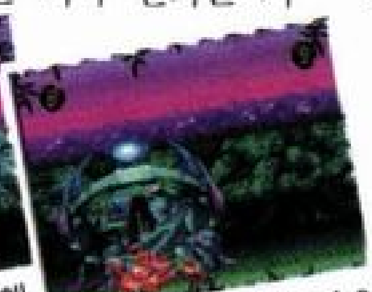
대전액션/가격미정/95년 8월예정/24M/플레이 메이트

시간을 넘어서!

때는 21세기, 호모 사피엔스라 불리던 인류는 더욱 진화를 거듭하여 새로운 형태의 종족으로 변모하게 되었다. 그 이름하여 네오 사피엔스... 시간이지남에 따라 인류간의 전쟁은 더욱 심각한 양상을 띄게 되었고 허가를 받지 않고 불법적으로 시간 여행을 떠나는 악당들이 속속들이 생겨나게 되었다. 엑소 스쿼드라 불리는 시간 경찰인 플레이어의 팀이 해야 할 사명은 이렇게 시간의 흐름을 무시한 채 과거로 달아나 버린 악당을 찾아내서 다시 미래의 세계로 데려오는 것이다.



당신은 불법 시간 여행자들을 추적하게 된다



커다란 로보트의 모습이 재미있다

물론 혹시... 하는 유저들도 있겠지만 틀렸다! 이 게임은 최근에 개봉되었던 쟝 클로드 반담 주연의 「타임캅」과는 전혀 무관한 내용의 게임이다. 이것은 단지 슈퍼 알라딘보이를 위해 탄생한 엑소 스쿼드일 뿐이다.

이 게임은 복잡하고 흥미진진한 스토리로 이뤄져 있는데 특히 화면을 가득 채우는 멋진 그래픽이 내용의 질을 높여 준다. 특히 천편일률적인 진부한 게임 내용에서 벗어나기 위해 사이드 스크롤 액션, 로보트 격투, 3차원 우주 전쟁 등 다양한 방식을 채택하고 있는 것이 관심을 끈다.



우주밖으로 나가면 3차원 슈팅 게임으로 전환된다



우주배경 또한 게임의 양념으로서 톡톡히 한몫을 하고 있다



8메가의 용량이라고는 믿어지지 않을 정도의 게임 내용을 자랑한다

신작라인

마법기사 레이어스

SFC 롤플레잉/9,800엔/95년 8월예정/12M/토미

GB에 이어 SFC에도 「레이어스」가 등장! 만화책과 TV애니메이션의 제 1부를 롤플레잉화 한 것으로 신관 자가트를 쓰러뜨리고 다른 세계의 세피로를 구하는 것이 목적이다. 성장한 방어구와 에스쿠드제의 무기, 세 마신 등 중요한 요소는 빠짐없이 재현됐다.



세피로를 구하면 동경으로 돌아갈 수 있다



신관 자가트. 악역이지만 그 행동의 이면에는 어떤 생각이...

고고 악크맨

SFC 액션/9,500엔/95년 7월예정/용량 미정/반프레스토

전작까지의 전투를 승리로 이끈 악크맨에게 천사가 리턴 매치를 요구해 온다. 이번에는 천사의 비장의 카드인 슈퍼 로보트 「메탈트론」을 목표로 천사의 형 보칼도 전투에 참가한다.

가열찬 세가지 배틀이 전개된다. 메탈트론을 빼앗아 천사들을 따돌리자.



천사를 밀어내고 수레를 빼앗아라.



데데빌에게 힘껏 부딪혀 쓰러뜨리자

데어 랑그리사

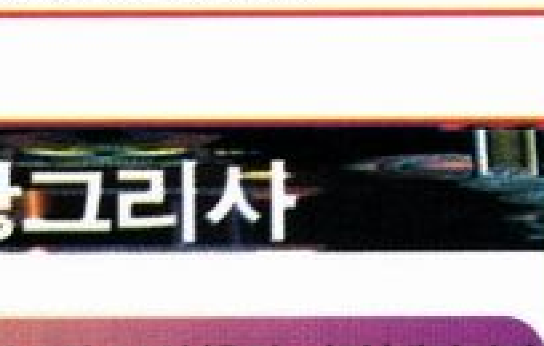
SFC 시뮬레이션/10,800엔/95년 6월 30일/용량 미정/메사이야

슈퍼 알라딘보이용에서 PC엔진, 그리고 슈퍼컴보이로 파워업되어 등장한 「랑그리사」시리즈. 슈퍼컴보이용은 슈퍼 알라딘보이용의 2편이 기본이 되었지만 새로운 캐릭터들의 추가, 시나리오의 변화라는 부분에서 이미 슈퍼 알라딘보이용을 플레이해 본 사람들이라도 즐길 수 있다.

「데어 랑그리사」는 롤플레잉과 시뮬레이션 2가지 장르의 시스템의 조화가 잘 이루어진 게임이다. 슈퍼 알라딘보이용으로 나왔을 때부터 그 스타일의 변화가 없이 좋은 평가를 받았던 것은 이 시스템의 완성도가 높다는 것을 증명해 주고 있는 것이다.



이 게임을 즐기는 요소로서 캐릭터와 세계관의 매력도 들 수 있다

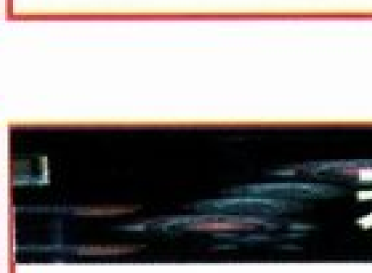


창을 든 병사(파이크)는 기마병(란사)에게 유리

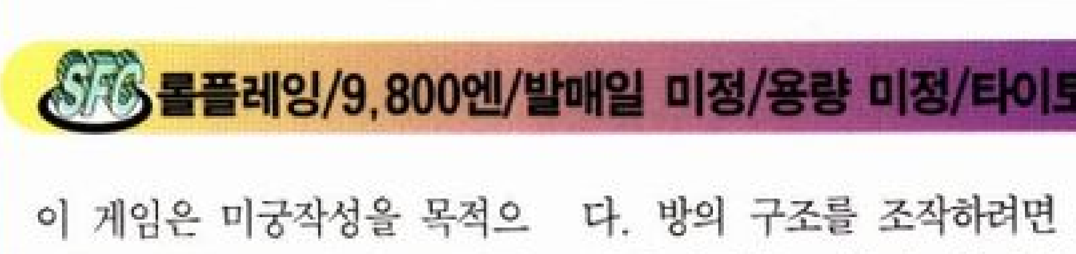
카오스 시드

SFC 롤플레잉/9,800엔/발매일 미정/용량 미정/타이토

이 게임은 미궁작성을 목적으로 하는 이색 RPG이다. 플레이어는 '동선'이라 불리우는 선인이 되어 대지의 힘을 이용하여 지하를 파헤쳐가며 통로 및 방을 만든다. 이것을 노리는 '용자'들이 침입하는 것을 방지 하는 것이 목적이다. 그들을 되돌려 보내기 위해 '회복의 방', '함정의 방' 등을 효과적으로 배치해야 한다. 방의 구조를 조작하려면 그 방에 나타나는 '방의 신'에게 의뢰하면 된다. 구조는 플레이어가 선택할 수 있으므로 통로는 물건 방의 구조가 될 때까지 자신이 원하는 미궁을 만들 수 있다. 그러나 지하에 출현하는 용자들 또 그외의 몬스터들이 플레이어를 방해하기 때문에 미궁작성은 의외로 어려워질 것이다.



언제든지 조작법을 가르쳐 주는 친숙한 시스템



기본은 땅굴 파기... 적당한 벽에 길을 만들어 간다. 통로의 길과 방의 넓이도 자유롭게 설정이 가능하다

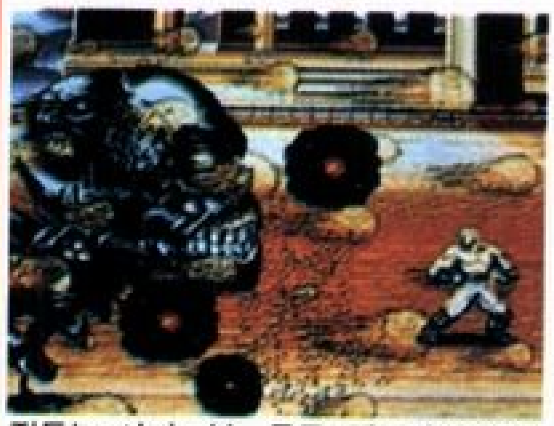
신작라인

신성기 오디세리아 Ⅱ

SFC 롤플레잉/10,500엔/95년 8월/24M/빅동해

리얼한 세계의 설정으로 인기를 모았던 「오디세리아」에 대망의 제 2탄이 등장했다. 이야기는 전작에 이어지지만 「Ⅱ」만의 독립적인 스토리가 준비되어 있기 때문에 전작을 플레이한 적이 없어도 괜찮다. 또 멀티 스토리를 채택했기 때문에 아주 흥미롭다.

이 게임의 특징인 프리 성장 시스템을 강화했다. 캐릭터의 자질을 자유롭게 설정하고 자신의 취향대로 파티를 편성할 수 있다. 또 스킬 시스템에 의해 장비 선택의 폭도 넓어졌다.



전투는 사이드뷰. 물론 매끄러운 애니메이션으로 표현



플레이어 캐릭터가 크기 때문에 복장이나 장비한 무기를 확실하게 알 수 있다

마수왕

SFC 액션/10,800엔/95년 8월예정/12M/KSS

마왕 부활을 꾀하는 광신자 집단에게 처자식을 납치당한 남자의 고독한 싸움을 건 스토리로 되어있다. 스테이지별 액션 게임으로 각 스테이지의 보스를 쓰러뜨릴 때마다 주인공은 적의 힘을 흡수해 마수로 변신한다. 변신과 동시에 악마 게이지의 수치가 올라간다. 보다 강한 힘을 가진 마물로 변신하려면 각 보스를 쓰러뜨리고 그 후에 나오는 빛나는 구슬을 먹어야만 한다.



기본이 되는 것이 총이다. 아무리 먼 표적도 맞춘다.

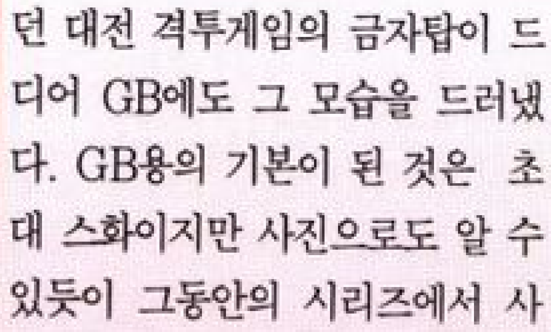


각 방면에 보스뿐 아니라 중보스도 2~3마리씩 출몰한다. 방심은 금물

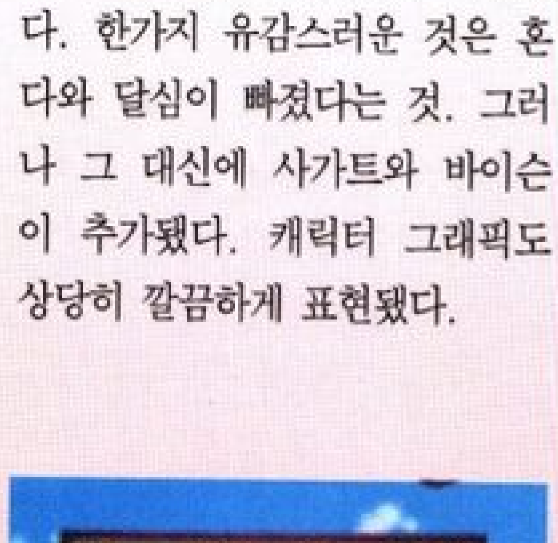
스트리트 화이터

GB 액션/4,800엔/발매일 미정/4M/캡콤

아케이드는 물론 슈퍼컴보이용으로도 폭발적인 인기를 모았던 대전 격투게임의 금자탑이 드디어 GB에도 그 모습을 드러냈다. GB용의 기본이 된 것은 초대 스화이지만 사진으로도 알 수 있듯이 그동안의 시리즈에서 사용됐던 여러 기술을 채용했으며 각종 필살기도 확실하게 재현됐다. 한가지 유감스러운 것은 혼다와 달심이 빠졌다는 것. 그러나 그 대신에 사가트와 바이슨이 추가됐다. 캐릭터 그래픽도 상당히 깔끔하게 표현됐다.



8인의 캐릭터 등장!



춘리를 선택해 킥버튼을 연타하면 우리들에게 친숙한 백열킥이 작열한다

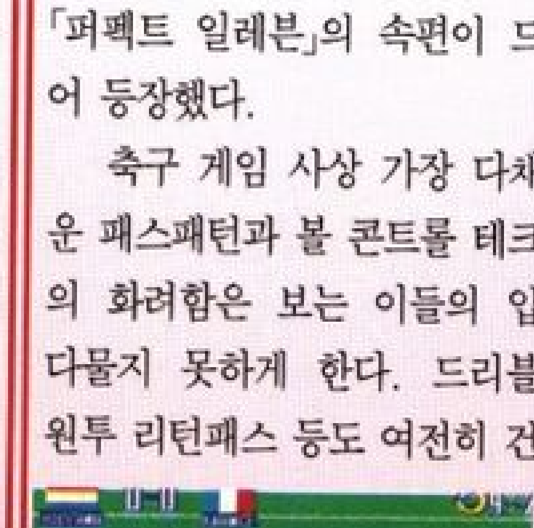
실황 월드사커2

SFC 스포츠/9,980엔/95년 9월예정/24M/코나미

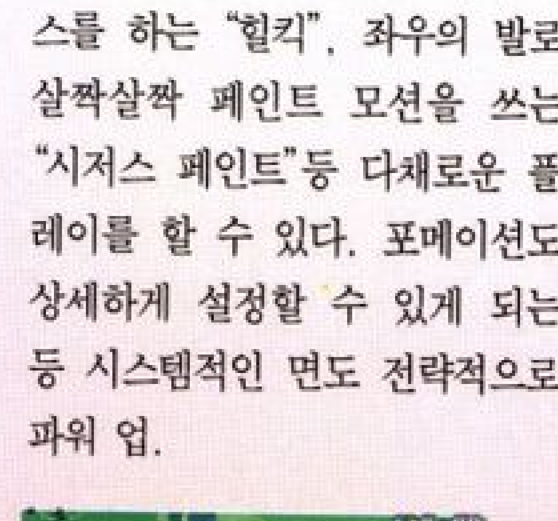
리얼한 실황중계와 스피디한 시합전개로 전국을 뜨겁게 달군 「퍼펙트 일레븐」의 속편이 드디어 등장했다.

축구 게임 사상 가장 다채로운 패스패턴과 볼 콘트롤 테크닉의 화려함은 보는 이들의 입을 다물지 못하게 한다. 드리블과 원투 리턴패스 등도 여전히 건재하다.

진행 방향의 반대로 킥과 패스를 하는 "힐킥", 좌우의 발로 살짝살짝 페인트 모션을 쓰는 "시저스 페인트"등 다채로운 플레이를 할 수 있다. 포메이션도 상세하게 설정할 수 있게 되는 등 시스템적인 면도 전략적으로 파워 업.



맨투맨의 뜨거운 공방. 여기를 돌파하면 페널티 에리어로 들어갈 수 있지만 적 DF의 수비도 악착같다



힐 리프트로 적을 히롱. 의외의 플레이로 적을 유린할 수 있다. 보는 것만으로도 아름다운 테크닉이다

게 비디오 게임 코믹스 임

이 코너는 미니컴보이를 비롯해 슈퍼컴보이까지 32비트 차세대기 이전 게임기의 소프트를 이해하고 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 마련한 코너입니다. 독자여러분이 참여할 수 있으며 읽고 싶은 게임 만화가 있으면 챔프에 연락주시면 게재해 드립니다.
* 보내실 곳:서울시 용산구 원료로 1가 116-2 지산빌딩 3층
「게임챔프 비디오 게임 코믹스 앞」

엄마가 된 동키



플레이 교체



원숭이의 손



백색 공포





아케이드 LINE

커밍순

3D CG 최초의 오토바이 게임
사이버 사이클

호혈사의 전사들이 다시 모였다!
호혈사외전
최강전설

집중공략

스트리트 화이터 제로



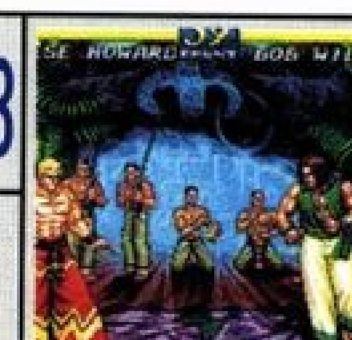
히트게임차트

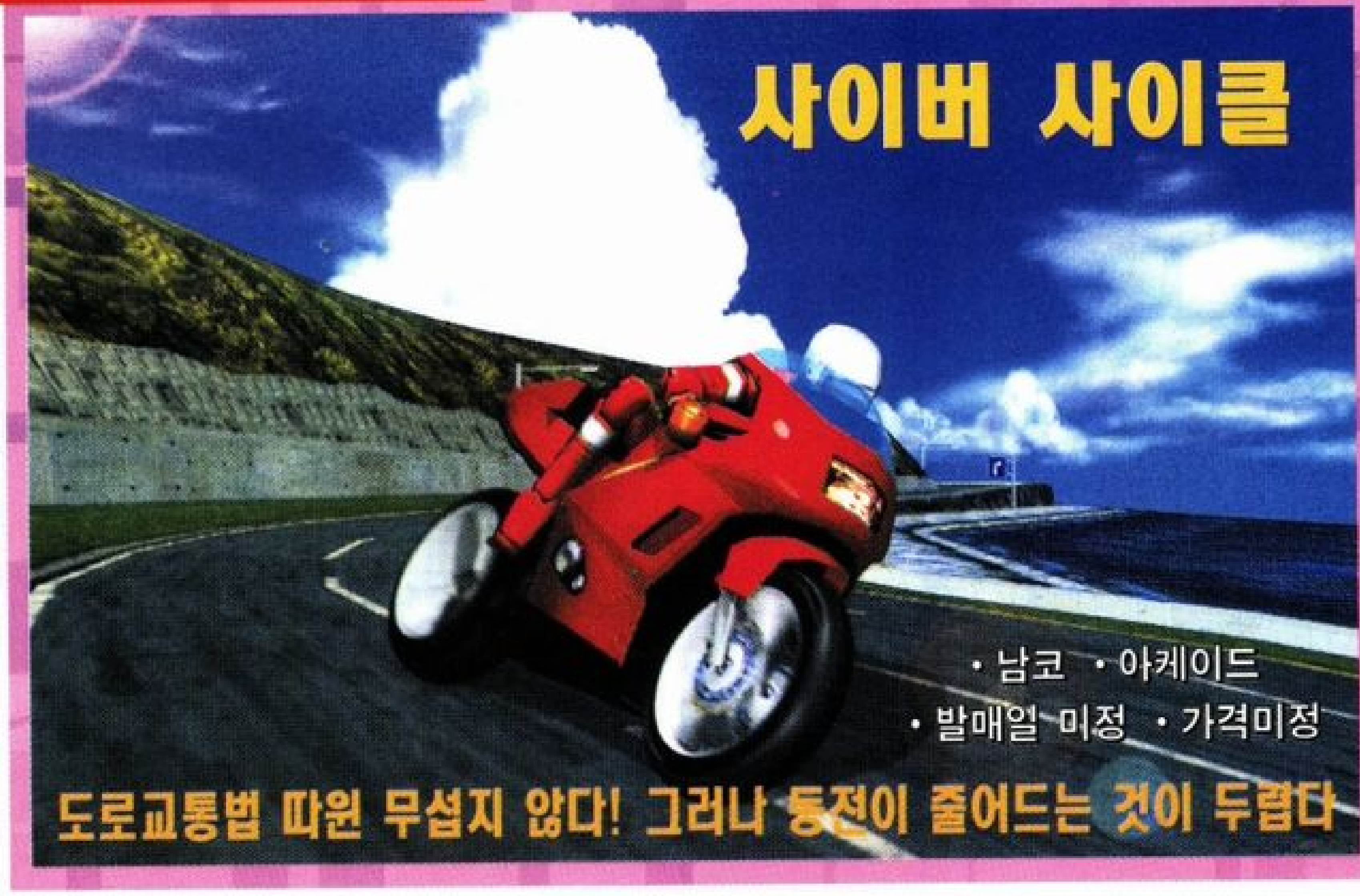
1 버철화이터2 ■ 대전 액션 ■ 세가





2 철권 ■ 대전 액션 ■ 남코

3	아랑전설3	■대전 액션 ■SNK	
4	다크스토커즈2	■대전 액션 ■캡콤	
5	진싸울아비투혼	■대전 액션 ■SNK	

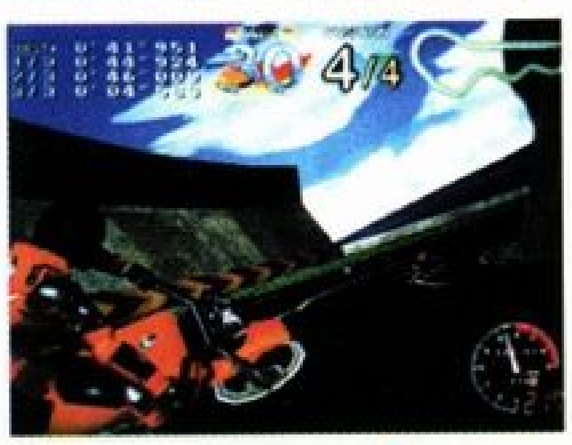



아슬아슬한 코너돌기 장면


2륜 드리프트로 코너를 벗어난다

3D CG 첫번째 모터사이클 레이싱 게임

지금까지의 모터사이클 레이싱 게임은 비주얼 표현에 의한 것들이었다. 그러나 3D CG를 채택한 「사이버 사이클」이 과감히 그 벽을 넘어섰다. 남코의 주특기라고 할 수 있는 텍스처 매핑을 이용한 3D CG 게임 「사이버 사이클」의 질주에 다 따라 나오라우


초급 코스의 전반부. 탑승자 관망 시점이다

최강 기판으로 파워 업!


앗! 끌찌닷!

「릿지 레이서」에서 사용됐던 고성능 CGPCB 「시스템22」의 CG 영상과 사운드를 보강한 「시스템 슈퍼22」이 「사이버 사이클」에 사용됐다. 또 이 게임은 4대의 게임기를 통신으로 연결해서 대전할 수도 있다.

코스는 둘! 시점은 셋!

이 게임에는 초보자를 위한 「그린 힐」 코스와 폭주족(?)을 위한 「네오요코하마」 코스가 제공된다. 초급 코스는 3바퀴, 상급 코스는 2바퀴를 돌아야 완주이며 이 과정에서 크고 작은 커브와 울퉁불퉁한 요철, 그리고 헷갈리기 쉬운 코스들이 플레이어를 당황하게 한다.


상급 코스는 전체적으로 어두운 분위기를 연출한다

시점 변환 스위치에 의해 3가지 시점으로 바꿔가며 플레이할 수 있다. 첫번째가 3인칭 시점으로 자신의 모터사이클을 뒤에서 바라보면서 플레이한다. 두번째는 1.5인칭 시점으로 자신의 모터사이클 바로 뒤에서 플레이하는 듯한 시점이다. 세번째는 탑승자 관망(1인칭) 시점으로 커브길에 진입하면 노면에 가까이 기울어져서 달린다.

모터사이클은 3기종!

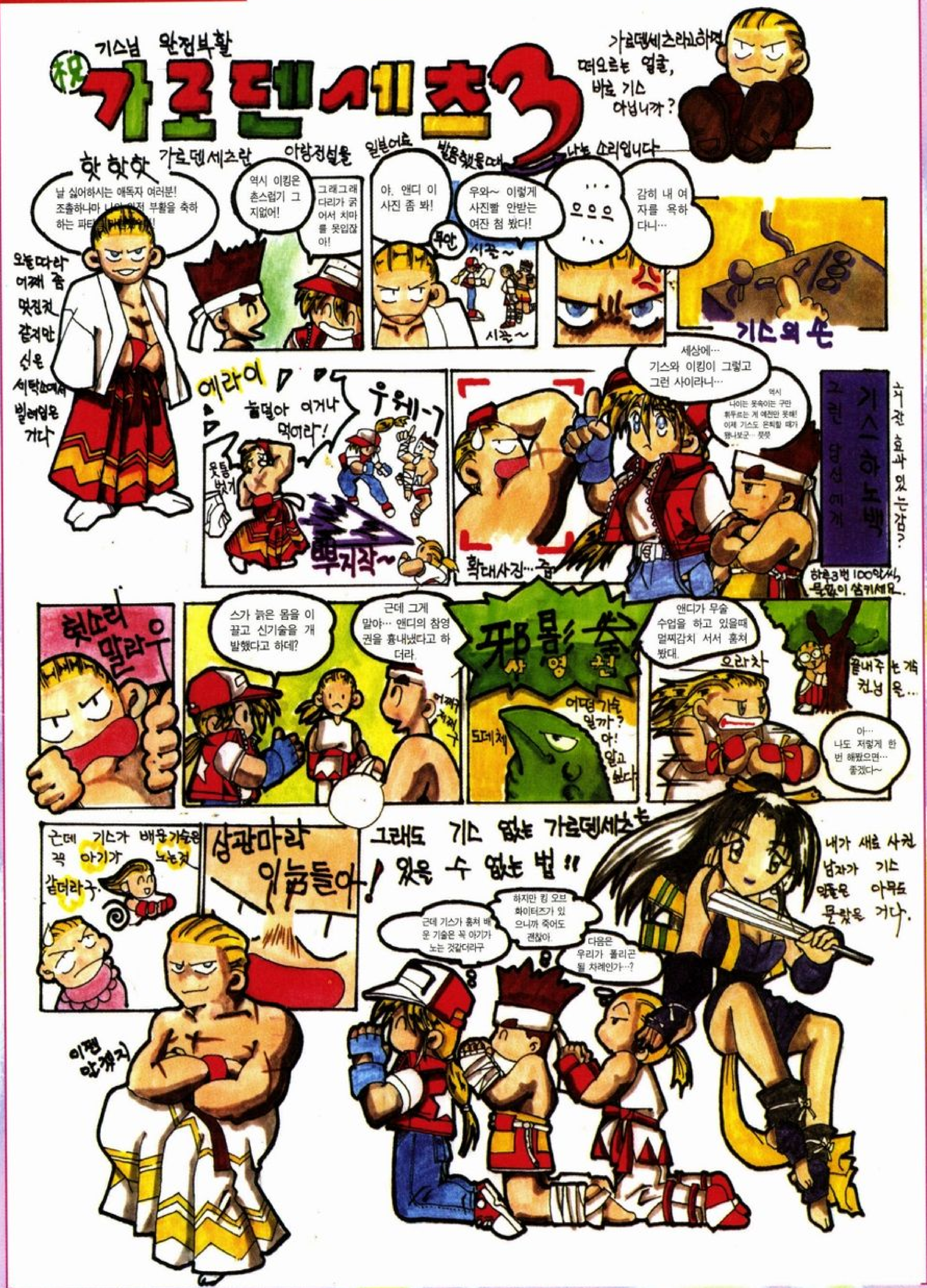
모터사이클은 가장 일반적인 「레이서 스타일」과 폭주족을 위한 「아메리칸 스타일」 그리고 선회성이 우수한 「미래형 모터사이클」이 있다.



디럭스형 게임기



SD형 게임기


기스님 완전부활
가로덴세츠3
가로덴세츠라면 떠오르는 얼굴, 바로 기스 아닙니까?
가로덴세츠란 아랑전설을 일본어로 발음했을때 나는 소리입니다
핫핫핫
날 싫어하시는 애독자 여러분! 조촐하나마 나의 완전 부활을 축하하는 파티를
오늘따라 어깨 좀 멋진것 같지만 실은 세탁소에서 빌려입은 거다
역시 이킹은 촌스럽기 그지없어!
그래그래 다리가 굵어서 치마를 못입잖아!
야, 앤디 이 사진 좀 봐!
우와~ 이렇게 사진빨 안받는 여잔 첨 봤다!
무안
시끈~
시끈~
...
으으으
...
감히 내 여자를 욕하다니…
기스의 손
에라이
늙덜아 이거나 먹어라!
우웨~ㄱ
옷틈 벗기
뿌지직~
확대사진…
세상에… 기스와 이킹이 그렇고 그런 사이라니…
역시 나이는 못속이는 구만 휘두르는 게 예전만 못해! 이제 기스도 은퇴할 때가 됐나보군… 풋풋
기스하노백
그런 당신에게
상관 효과 있는감?
하루3번 100알씩 물없이 삼키세요.
헛소리 말라우
스가 늙은 몸을 이끌고 신기술을 개발했다고 하데?
근데 그게 말야… 앤디의 참영권을 흉내냈다고 하더라.
邪影拳
사영권
도데체
어떤 기술일까? 아! 알고 싶다
앤디가 무술 수업을 하고 있을때 멀찌감치 서서 훔쳐 봤대.
오라차
끝내주는 거
아… 나도 저렇게 한번 해봤으면… 좋겠다~
근데 기스가 배운 기술은 꼭 아기가 노는것 같더라구.
상관마라 이 늙은이야!
그래도 기스 없는 가로덴세츠는 있을 수 없는 법!!
근데 기스가 훔쳐 배운 기술은 꼭 아기가 노는 것같더라구
하지만 킹 오브 화이터즈가 있으니까 죽어도 괜찮아.
다음은 우리가 폴리곤 될 차례인가…?
내가 새로 사귄 남자가 기스 인줄은 아무도 몰랐을 거다.
이젠 안끼지

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임　國 : 국산 개발 게임　★ : 챔프 기대작 표시

* 게임발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

7월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		7/7	사기영웅전	아우트리거공방	10,800엔
SFC		7/7	캐러번 슈팅컬렉션	허드슨	6,800엔
SFC	★	7/14	미스틱 아크	에닉스	미 정
SFC		7/14	라프러스의 마	빅동해	9,900엔
SFC		7/21	악마성 드라큘라XX	코나미	9,800엔
SFC		7/28	초원인2	허드슨	8,900엔
SFC	★	7/28	에메랄드 드래곤	미디어웍스	9,800엔
SFC		7/중순	신성기 오디세리아II	빅 동해	10,500엔
SFC		7/중순	블랙손	켐코	9,400엔
SFC		7/하순	고고 악크맨2	반프레스토	9,500엔
SFC		7/하순	울트라 사커 대열전	유타카	9,800엔
SFC		7/예정	G.O.D	이메지니어	미 정
SFC		7/예정	게임의 달인	선소프트	미 정
SFC		7/예정	란마 1/2 옥의사암권	소학관	8,800엔
SFC		7/예정	배틀 로보트열전	반프레스토	12,800엔
GB		7/14	NINKU	토미	4,200엔
GB		7/14	갤러그& 갤럭시언	남코	3,800엔
GB		7/하순	알프레드 치킨	선소프트	4,300엔
GB		7/예정	프리스키 톰	일본물산	3,980엔
MD		7/14	파라스코드	세가	7,800엔
MD		7/21	초구계 미라클나인	세가	7,800엔
MD		7/22	라이트 크루세이더	세가/삼성	미 정
MD		7/28	삼국지	코에이	14,800엔
MD		7/28	더 우즈	세가	5,800엔
MD	同	7/초순	저지 드래드	어클레임저팬	미 정
MD		7/하순	쉐도우 런	컴파일	7,800엔
PC엔진		7/28	동급생	NEC애비뉴	8,800엔
PC엔진		7/중순	고고 파티찬스	NEC홈일렉트로닉	7,800엔
PC엔진		7/예정	스페이스 인베이더	NEC애비뉴	6,800엔
PC엔진		7/예정	다운 로드	허드슨	미 정
NEOGEO		7/예정	펄스타	에이콤	미 정
NEOGEO		7/예정	월드 히어로즈 퍼펙트	ADK	미 정

8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	8/4	미소녀전사 세라문	엔젤	미 정
SFC	8/4	귀신동자 젠키	허드슨	9,800엔
SFC	8/4	J리그 사커 프라임골3	남코	9,800엔
SFC	8/25	마수왕	K.S.S	미 정
SFC	8/상순	초마법대륙 오즈	B.P.S	10,800엔
SFC	8/예정	베르느 월드	반프레스토	11,800엔
SFC	8/예정	저지 드래드	어클레임저팬	10,900엔
SFC	8/예정	마법기사 레이어스	토미	9,800엔
GB	8/10	봄버맨 GB2	허드슨	4,300엔
GB	8/예정	NBA JAM 토너먼트 에디션	어클레임저팬	미 정
GB	8/예정	저지 드래드	어클레임저팬	4,200엔
MD	8/상순	프로 스트라이커'95	세가	7,800엔
MD	8/예정	NBA JAM 토너먼트 에디션	어클레임저팬	미 정
NEOGEO	8/예정	소닉윙즈3	비디오 시스템	미 정
NEOGEO	8/예정	킹 오브 아스리트	훼이스	미 정
NEOGEO	8/예정	더 킹 오브 화이터즈'95	SNK	미 정

발매 미정 소프트

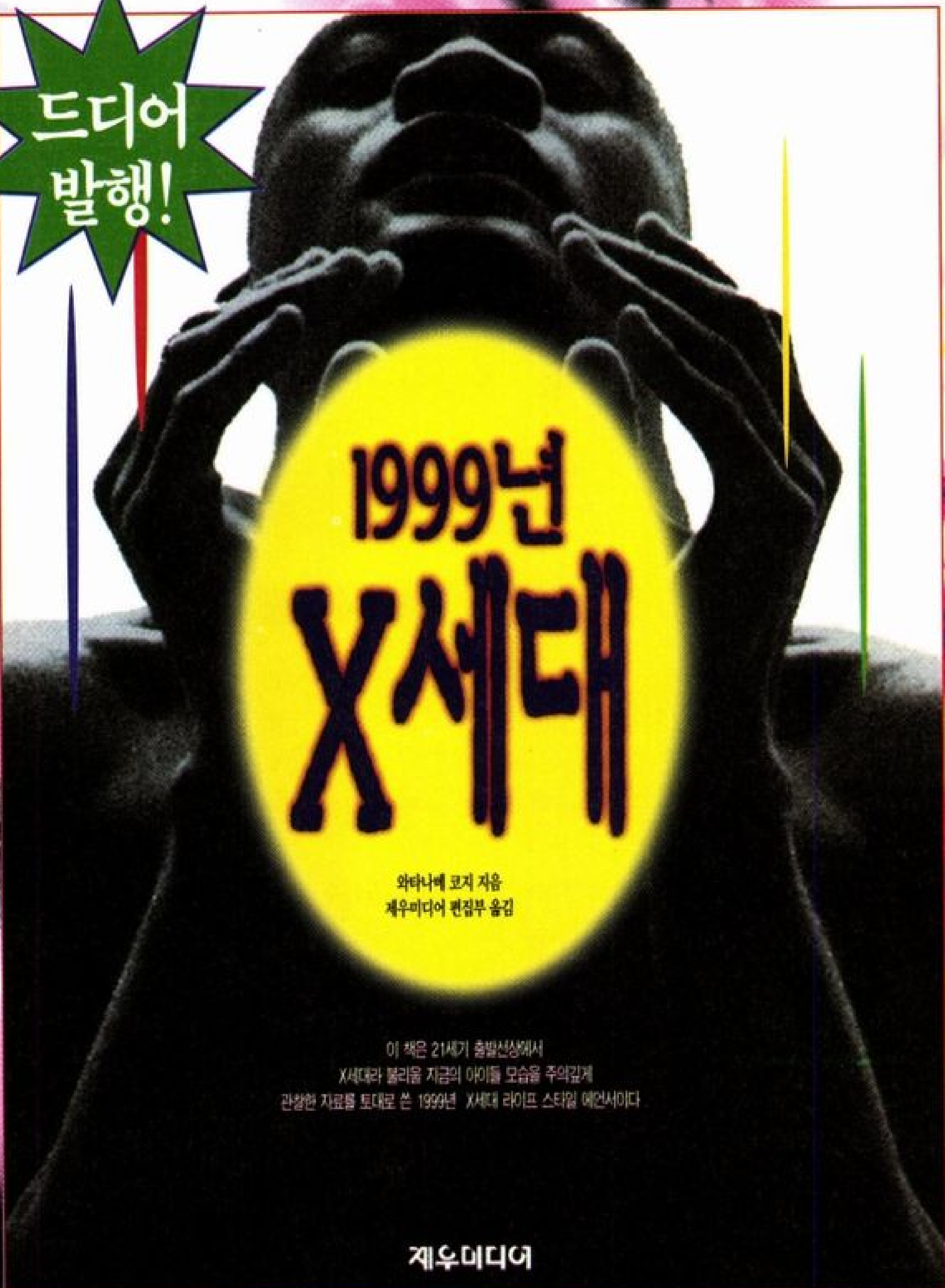
기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		버철레이크	닌텐도	미 정
SFC		테일 환타지아	남코	미 정
SFC		창세기장 보그	나그자트	11,800엔
SFC		스타폭스2	닌텐도	미 정
SFC		화이팅폴리곤	닌텐도	9,800엔
SFC		스페이스프론티어	코에이	미 정
SFC		스톤 프로텍터즈	켐코	9,800엔
SFC		알버트오디세이 외전	선소프트	9,980엔
SFC		사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
SFC		PGA 투어 '95	EA.빅터	9,800엔
SFC		마사카리전기 -RPG편-	통킨하우스	미 정
SFC		드래곤퀘스트	에닉스	미 정
SFC		택틱스 오거	퀘스트	미 정
SFC		루인 암	반다이	미 정
SFC		레나스 -봉인의 사도-	아스믹	미 정
SFC		배틀 로보트열전	반프레스토	미 정
SFC		브레드 세드	킹레코드	미 정
SFC		공룡왕자 돔	타이토	미 정
SFC		지오 카타스트로피 제 9장	휴먼	미 정
SFC		하메른의 바이올린 연주	에닉스	미 정
SFC	★	성검전설3	스퀘어	미 정
SFC		록맨X3	캡콤	미 정
SFC	★	천지창조	에닉스	미 정
SFC		화이널 화이터3	캡콤	미 정
SFC		캡틴 츠바사J	반다이	미 정
GB		스타게이트	어클레임저팬	3,900엔
GB	★	스트리트화이터2	캡콤	미 정
GB		메트로패닉	일본물산	미 정
GB		철도왕	데이비소프트	미 정
GB		GB판 고고 악크맨	반프레스토	미 정
GB		공상과학세계 걸리버보이	반다이	미 정
GB		스타워즈	마이크로월드	4,200엔
MD		윙 워	세가	미 정
MD		나이트메어 서커스	세가	미 정
MD		줄의 꿈속 여행	인포콤	8,800엔
MD		에일리언3	빅동해	미 정
CD 알라딘보이		사무라이스피리츠	빅터	미 정
CD 알라딘보이		쉐도우 런	세가	미 정
CD 알라딘보이		캅스 킬러	어클레임저팬	미 정
CD 알라딘보이		와이어 헤드	세가	미 정
CD 알라딘보이		나이트 트랩	어클레임저팬	9,800엔
PC엔진		몬스터 메이커	NEC애비뉴	8,800엔
PC엔진		더 TV 쇼	라이트스텝	7,800엔
PC엔진		스페이스 환타지존	NEC애비뉴	4,800엔
PC엔진		DE.JA	NEC애비뉴	미 정
NEOGEO		라스트 오디세이	모노리스	미 정
NEOGEO		신룡전기	아스틱21	미 정
NEOGEO		초신권	더 울스	미 정
NEOGEO		스텍스 워너	더 울스	미 정
NEOGEO		대전형 격투게임	허드슨	미 정
NEOGEO		라이딩 히어로	SNK	4,800엔
NEOGEO		킹 오브 더 몬스터즈	SNK	5,800엔

■SFC : 슈퍼컴보이　■MD : 슈퍼알라딘보이　■GB : 게임보이　■NEOGEO : 네오지오

1999년 X세대

「주간 패미콤 통신」에서 절찬리 연재된 「1999년의 게임세대들」이 드디어 한국어판으로 등장!

드디어 발행!



1999년의 게임세대들은 과연 어떤 게임들을 즐길까?

그들의 일상생활 패턴은 지금의 나와 어떤 점이 틀린가?

올 여름 방학에 당신은 99년으로 가볼 수 있는 최고의 기회입니다.

이 책을 읽은 당신의 생활은 4년을 남들보다 앞서갑니다.

- ◆와타나베 코지 지음
- ◆제우미디어 편집부 옮김
- ◆가격 5,000원
- ◆구입문의: 702-3238

책이 품절되어 동네 서점에 없는 경우 게임챔프 본지 맨 뒷면 각 지역총판으로 문의 바랍니다.

★★★★★★★★ 챔프독자만을 위한 사은잔치 ★★★★★★★★

문제: 1. 위 책을 읽으신 후 독후감을 보내주세요
2. 자신이 직접 99년에는 어떻게 일상 생활이 변할까 상상한 글을 보내주세요.

- ●위 두 문제 중 택 1 가능
- ●두 문제 모두 보내셔도 좋습니다.

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504 (주)제우미디어

시상/1명 새턴
1명 플레이스테이션

마감/95.8.15

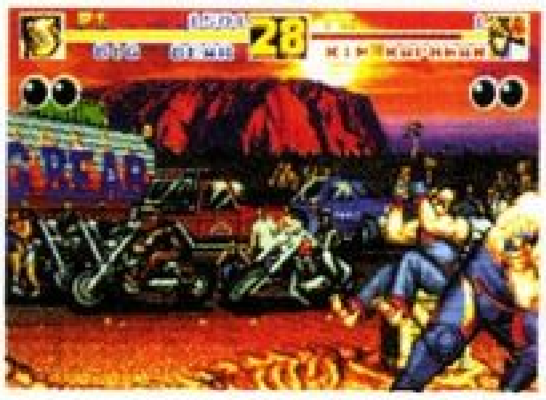
발표/우수작을 선정한 후 게임챔프 10월호에 발표하겠습니다.

기타/1. 원고량은 제한없으며 A4용지에 써도 무방.
2. 반드시 연락 전화번호를 기입.
3. 통신으로도 접수합니다. (하이텔/floydfan, 천리안/ZPICHAMP 나우누리/네모네모)
4. 문의는 702-3238

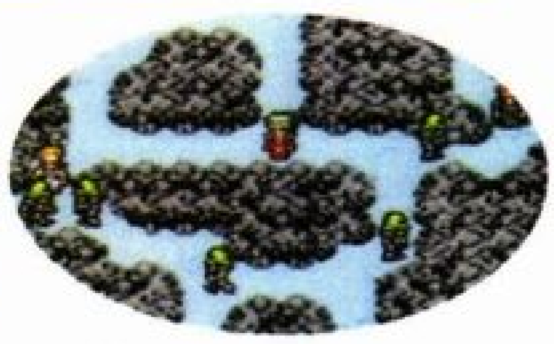
장르 연구실 소프트의 분류자, 장르의 정체

우리가 게임을 즐기는데 있어 무작정 플레이 하지는 않는다. 유저 나름대로 재미가 있고 자기 스타일을 고수하기 때문이다. 각 기종별로 강세인 장르가 있는 반면에 연령별로 장르선호도가 다른점은 장르가 게임에 있어서 그만큼 중요한 역할을 하기 때문이다. 각 게임의 장르는 하루가 다르게 더욱 세분화되고 늘어만 가는데 과연 「장르」라는 것에 대해서 어디까지 얼마만큼 알고 있는 것일까? 물론 앞서 말한 바와 같이 끝없이 새롭게 변화하고 있는 장르에 대해서 어떤 정의를 내린다는 것은 불가능할 수도 있지만 앞으로 게임에 대해서 더욱 깊이 있게 파고 들어갈 예비 매니어들을 위해서 설명하고자 한다.

게임 산업을 대변하는 장르



국내에서 가장 많은 유저들의 사랑을 받고 있는 대전 격투 장르



대표적인 RPG로는 화이널 환타지 시리즈를 들 수 있다

일반적으로 장르라고 하면 매니어들은 액션이나 시뮬레이션, 그 밖에 RPG를 떠올리곤 한다. 하지만 크고 정확하게 분류하면 3가지의 장르로 정의될 수 있다는 것을 알고 있는 매니어들이 과연 얼마나 될까?

80년대초에 가정용 게임 산업과 기존의 아케이드 게임 산업이 급속도로 발전하면서 그 발전에 발맞추어 각 게임들의 장르 또한 급격히 늘어나게 되었다. 이러한 장르 중 최근에 생겨난 것들을 흔히들 변종 장르나 이색 장르, 또는 복합 장르라고 하는데 이중 복합 장르라는 표현이 가장 적절할 것이다. 새로운 재미와 아이디어에 적합한 게임을 만들어 나가면서 생겨나게 된 장르들. 우선 그 장르들의 기본이 되는 3가지의 장르에 대해서 알아 보자.

* 아케이드



다양한 장르를 포함하고 있는 아케이드

최근에는 보통 업소용의 게임들을 아케이드 게임이라고 통칭하고 있는데 단적으로 보면 그것이 정답이라고 할 수 있다. 그리고 이러한 업소용의 게임들을 토대로 좀더 파고 들어가면 그 안에 액션, 스포츠, 퍼즐 등의 장르들이 숨어 있다는 것을 쉽게 알 수 있을 것이다.

아케이드가 처음부터 여러가지 장르들을 포함했던 것은 아니다. 순간적 판단과 순발력에 의존하여 게임을 풀어나가는 것을 기본으로 하던 아케이드가 다방면으로 거듭남으로써 아케이드라는 한 장르가 여러가지 종류의 장르로 세분화 된 것이다.

따라서 게임 산업의 발전사를 볼 수 있는 모형도가 바로 아케이드 장르라고 할 수 있다.



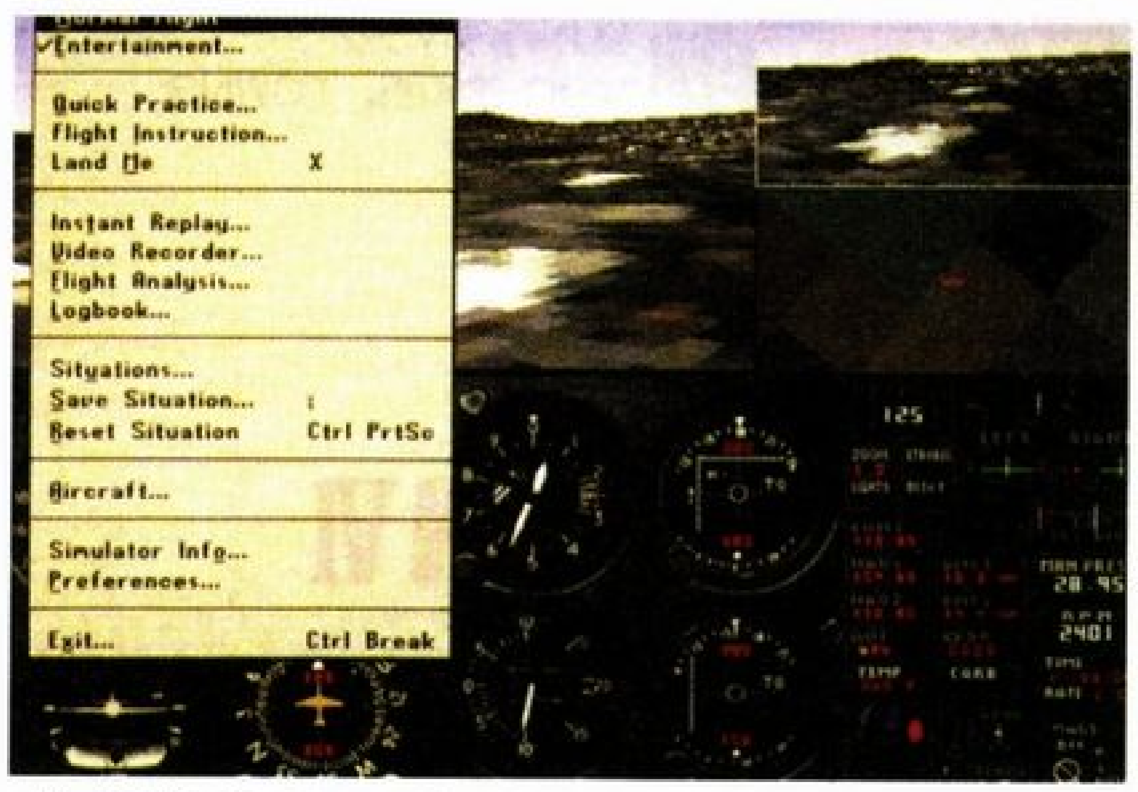
최근 아케이드 게임은 단연 「버철 화이터Ⅱ」가 최고라 할 수 있다

* 시뮬레이션

아케이드라는 장르가 포괄적이고 세분화된 장르라고 한다면 시뮬레이션은 장르적으로 상당히 단순하며 명쾌한 명제를 제시한다고 볼 수 있다. 그 이유는 시뮬레이션만이 가지고 있는 특성 때문이라고도 할 수 있는데 특성을 이야기하기 전에 우선 시뮬레이션의 정의를 내려보자.

시뮬레이션이라는 말을 그대로 풀어보면 '모의 실험'정도가 될 것이다. 어떠한 정해진 상황속에서. 즉 현실상에서는 경험하기 어려운 상황을 가상으로 만들고 그 속에서 쉽게 얻을 수 없는 경험들을 쌓는 것이라 할 수 있다.

시뮬레이션은 17세기 어느 군인에 의해서 만들어진 것이 최초라고 하는데 게임면에서 보여지는 시뮬레이션의 시초는 1950년대 미국에서 발매된 '택틱스'가 최초라고 할 수 있다. 이러한 택



비행 시뮬레이션은 IBM PC 게임들에서 많이 찾아볼 수 있다



(호혈사일족)도 하나 둘 셋… 벌써 3번째구나. 구렁이 담넘어가듯 파워 업하고 게다가 새로운 캐릭터까지 추가하여 여름을 더 뜨겁게 달구고 있다. "교주가 될 자격이 있다고 자부하는 이들이여! 다시 이곳에 모여라!"

3번째 강림!

호혈사의 강자들

분노 게이지와 새로운 캐릭터 5인을 추가로 출연시켰던 호혈사일족2가 나온 것이 1년 전의 일이다. 그리고 여기 호혈사외전 「최강전설」이라는 게임이 모습을 드러냈다. 아직 개발중이기 때문에 변경될 부분도 많겠지만 지금까지 드러난 모든 정보를 두서없이 소개하기로 한다.

호혈사 시스템

지금까지의 호혈사 시스템을 간단히 되새겨 보자. 우선 버튼은 4개로써 펀치 버튼 2개와 킥 버튼 2개로 나뉜다. 레버는 앞으로 넣으면 전진, 뒤로 넣으면 후진, 위에서 점프, 전방 대쉬는 레버를 앞으로 2번, 후방 대쉬는 뒤로 2번이다.

여기서 잊지 말아야 할 것이 호혈사의 후방 대쉬는 무적이라는 점이다. 하토리의 극악승류탄은 이것을 이용하지 않으면 이길 수 없을 만큼 대전할 때 중요한 사항이다.

그리고 전방 대쉬중에 보통 기술을 사용하면 상대에게 1.5배의 데미지를 입힐 수 있다. 반대로 대쉬중에 가격을 당하면 큰 데미지를 입고 만다.

또 대쉬와 마찬가지로 중요한 것이 2단점프(점프중에 레버를 윗방향으로)이다. 이것의 예를 들면 진념의 공중연옥령파. 공중에서만 사용할 수 있는 이 기술은, 보통 기술 구사 후에 공중에서 통상 기술을 사용할 수 없으나 첫번째 점프에서 공중연옥령파를 구사하고 2단점프하면 공중에서 통상 기술을 쓸 수 있다. 이 시스템은 호혈사외전에도 적용되는 사항이므로 잊지 말기 바란다.

신시스템1

날려버리기

그 첫번째는 강 펀치 + 강 킥의 동시 누르기. 이 조작에 따라 보다 위력적인 통상 기술을 구사할 수 있다. 이 공격을 받으면 상대는 나가 떨어지고 만다. 물론 그 상태에서 또 기술을 구사할 수도 있다. 물론 필살기로 통상 기술을 회피할 수도 있다.


어니의 하단 날려버리기. 공격당한 상태를 유심히 살펴보자


강력한 연속기 레인보우 라이즈

결국 이것을 사용하면 초강력 연속기가 성립된다는 뜻이다.

신시스템2

특수 방어

날려버리기가 강펀치＋강 킥인데 반해 특수 방어는 약 펀치＋약 킥 동시 누르기이다. 이 조작을 하면 레버를 뒤로 하지 않아도 캐릭터가 자동 방어한다.

결국 이 특수 방어를 사용하면 상대의 기술을 방어한 순간에 반격할 수 있다. 작은 통상 기술로부터 큰 통상 기술로 이어지는 호혈사의 세계에 있어서는 이 시스템은 마치 혁명과도 같은 것이다.


착지하자마자 화이어 스톰. 초보자를 위한 걸까?


약 킥과 약 펀치를 동시에 누르면 특수 방어 포즈가 나온다


상대의 기술을 회피하고 반격!

신시스템3

일발 필살기 축적

호혈사2의 화면 아래에 있던 인내 게이지. 이것이 모이면 그 캐릭터는 무적이 되고 불꽃으로 분노를 표시한다. 그리고 일발 필살기를 구사할 수 있다. 호혈사 외전에도 이 기술은 남아 있다. 그러나 호혈사2에서는 공격을 방어하던가 몸으로 때우던가 해야만 게이지를 축적할 수가 있었다. 그러나 외전에서는 원하면 채울 수 있다고 한다.

신시스템4



1세트와 2세트는 다른 캐릭터를 사용한다


그리고 각 페어마다 이름이 붙어 있어서 대전이 더욱 흥미진진하다

페어 매치

팀 대결은 2편과는 달리 페어 매치 방식이다. 페어 매치 방식이란 1세트와 2세트에서 사용하는 캐릭터가 다른 시스템이다.

신캐릭터와 구캐릭터의 대결

버전 업 게임인 만큼 새로운 캐릭터의 등장이 주목된다. 우선 2편까지 심판으로 활약했던 흑자를 캐릭터로 사용할 수 있다. 아직 자세한 내용은 밝혀지지 않았지만 독특한 이미지와 기술을 가진 캐릭터임에는 틀림없다.



뭐야 이거? 워낙 작아서 방어할 필요도 없겠군

페어 매치가 가능하니까 서브 캐릭터로서 활용하는 것이 좋을 듯하다. 그리고 간자와 오우메를 제외한 변신계인 클라라와 킨타로는 변신계의 캐릭터가 별도의 캐릭터로서 게임에 등장한다. 클라라라는 캐릭터와 슈퍼 클라라, 긴타로와 개가 서로 싸울 수도 있는 것이다.



변신후의 캐릭터를 아예 처음부터 사용할 수 있다

신구 캐릭터 대전 화면 공개



부채를 무기로 하고 몸을 회전시켜서 돌격하는 흑자



이름하여 흑자의 선자유염승. 생각보다 멋진 포즈이다



정령을 불러내 원격 조종하여 팔꿈치 공격을 가하는 선더 아슬란 류트



오움으로 변신해서 화이어 공격! 그러나 공격을 받으면 무효이다



오오야마의 팔꿈치치기



분신술! 과연 닌자다운 기술이다



지팡이로 공격하는 건가? 늙은이끼리 못할 짓이군…



몸통으로 차고 들어간 후 회전 차기를 시도한다



너의 소중한 애완동물을 돌려주마!



현단계에서는 버팔로만이 게이지 축적이 가능하다



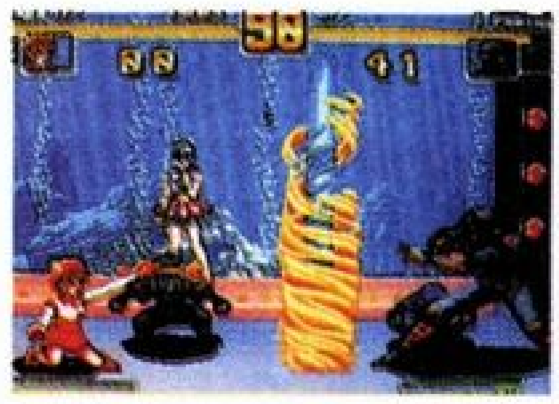
오라바라. 사용법은 아직 미지수이다



앗! 선더 월이 이런 곳까지…



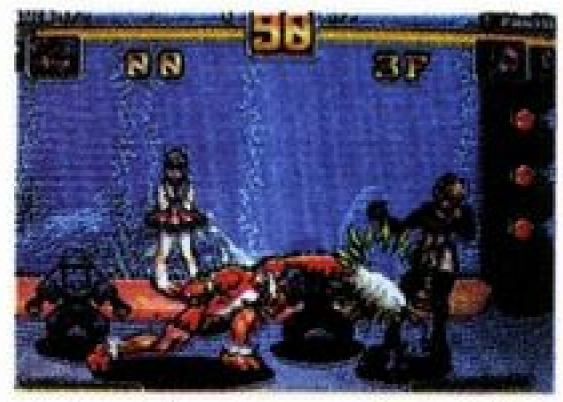
마스코트와 같은 클라라를 풀어주라 응?



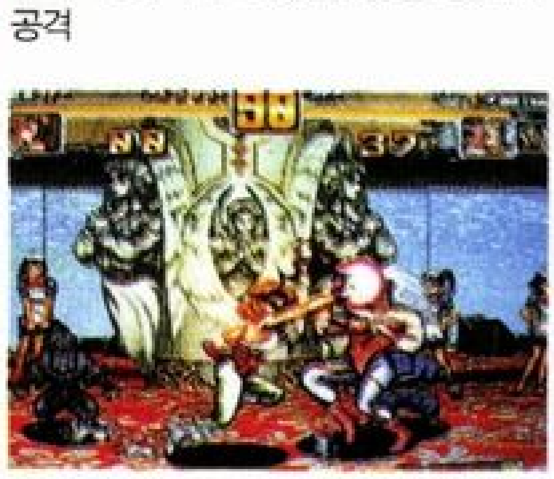
조금이라도 닿으면 빨려들어갈 지도…



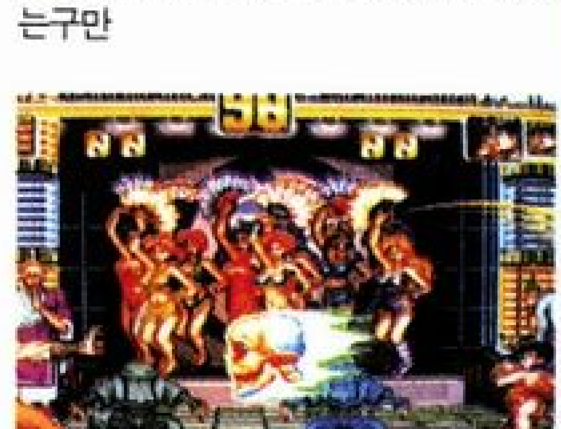
슈퍼 클라라의 가공할 만한 발차기 공격



원거리 헤드 배트. 긴타로(개판)도 남자개로서의 마지막 자존심은 지키는구만



어? 얼굴은 여자의 생명이라는데 그렇게 마구 때리다니…



유치원생 긴타로의 반격이닷!

매니어 휴게실

UFO의 최대난관 한자리 숫자를 고쳐라!

비밀속에 감춰진 UFO의 신비. 이번호에는 이제까지 알려진 데어터 조작방법으로는 절대로 고칠 수 없는 데이터를 고치는 법에 대해서 설명하겠다. 여기까지 알게 된다면 어디에서라도 UFO에 한해서는 박사라고 자부할 수 있다.

지난달에 공개됐던 비교기법을 제대로 숙지한 독자들이라면 사용 도중에 여러가지 의문점이나 난관에 부딪히게 될 것이다. 그중에 가장 곤혹스러웠던 때라면 2자리 숫자가 아닌 한자리 숫자로 이뤄져 있는 데이터를 접할 때이다.

지금까지 이 연재를 열심히 구독했던 독자들이라면 잘 이해하고 있겠지만 모든 게임의 데이터들을 개조하기 위해서는 현재 있는 자리를 적당히 바꿔줘야만 한다. 이렇게 하는 이유는 컴퓨터가 세이브 데이터를 모두 더해서 만들어내는 체크썸(이것이 게임의 모든 데이터 포함하고 있는 것이다)을 속이기 위한 것으로서 이제는 대부분 이해하고 있을 것이다. 그런데 이러한 체크썸으로 인해 한자리 숫자를 개조하기란 거의 불가능해 보이는 것이 지금으로는 어쩔 수 없는 부분. 때문에 이번호에는 지난달에 공개했던 비교기법에 이어 그 내용을 좀더 광범위하게 활용할 수 있는 한자리 데이터 고치에 대해 설명을 하도록 하겠다.

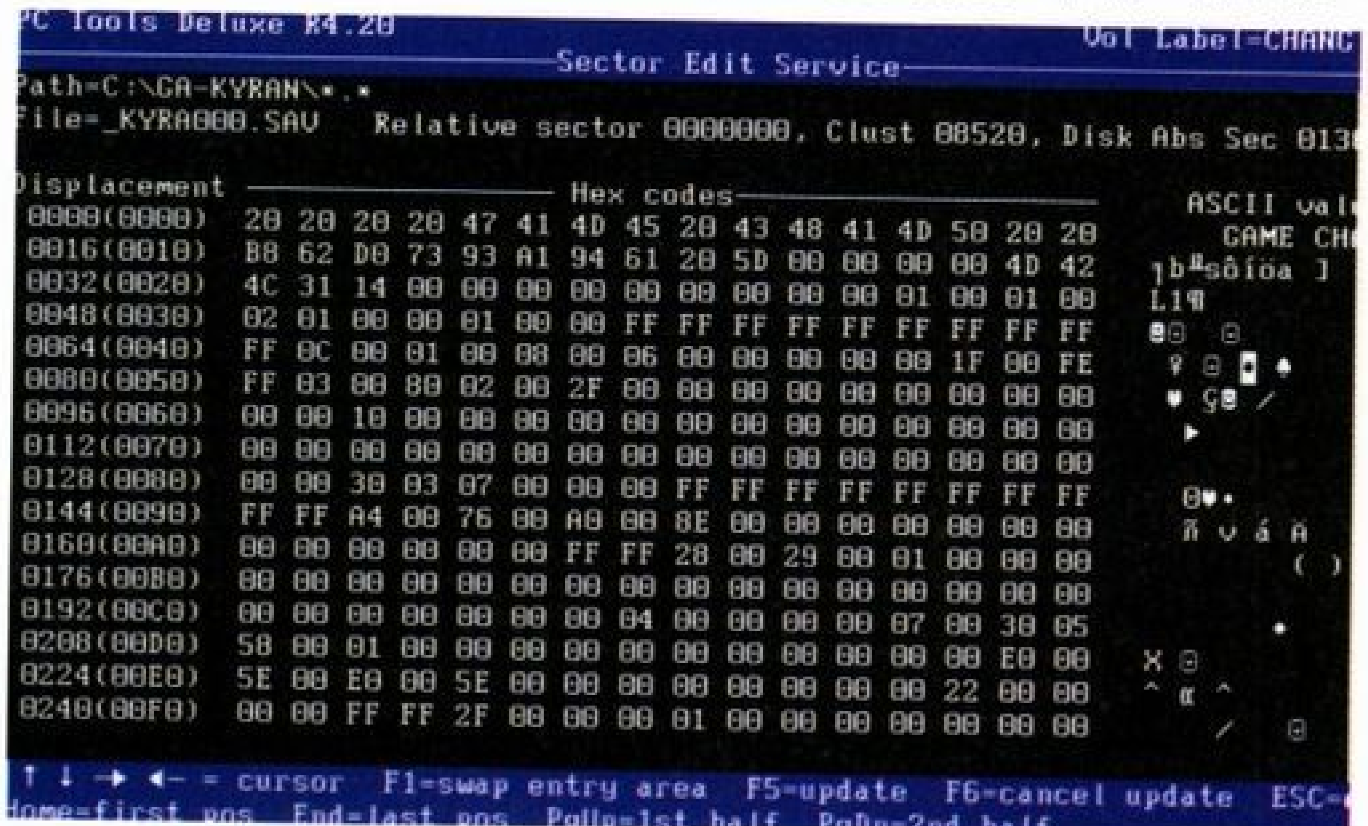
기본 계산법

게임의 데이터가 10진수가 아닌 16진수로 이뤄져 있다는 사실은 이제 모두 인지하고 있는 사실일 것이다. 그러므로 여기에 설명되는 모든 이야기는 16진수를 기준으로 설명되야 하지만 내용의 이해를 돕기 위해서 일단은 10진수로 설명하도록 하겠다.

우선 비교기법을 사용하여 한자리로 이뤄져 있는 데이터의 위치를 찾도록 한다. 예를 들어 공격력을 나타내는 데이터의 값이 30이었다고 치자. 그렇다면 이 데이터를 고치길 원하는 독자들은 99정도의 최고치로 고치고 싶은 마음이 굴뚝 같겠지만 어림도 없는 이야기이다. 체크썸이 있는 한…

자! 그렇다면 체크썸을 속이면서 30을 99로 고치는 방법으로는 어떤 것이 있을까?

먼저 30이라는 값외에도 바로 옆에 방어력을 나타내는 수치가 60이었다고 가정해보자. 이렇게 되면 공격력을 선호하는 독자들은 30이라는 숫자와 60이라는 숫자의 위치를 바꿔 공격력이 60이 되고 방어력이 30이 되게 할 수 있을 것이다. 그러나 이런 방법만으로 만족을 느끼지 못할 것이다. 더 좋은 방법은 없을까? 물론 있다. 30이라는 숫자와 60이라는 숫자를 더해보면 90이라는 숫자가 나온다. 이 숫자를 반으로 나눠 사이좋게 45씩 나눠줘도 컴퓨터는 그 사실을 순순히 받아들이게 된다. 그렇다면 왜 컴퓨터는 이렇게 값이 바뀐 사실을 인식하지 못하는 것일까? 언제나 하는 이야기이지만 컴퓨터가 데이터를 체크하는 방식은 모든 데이터를 한꺼번에 더하고 그 값을 따로 저장 시켜놓은 후 나중에 그 세이브 데이터를 불러들일 때 이렇게 모두 더해진 값과 현재 값을 다 더해 봐서 그 값이 일치하면 컴퓨터는 그 내용을 그대로 인정하게 되는 것이다. 위에서 보면 알 수 있겠지만 30과 60이라는 값이 각각 변하긴 했지만 더해보면 둘 다 90이라는 수치가 나오기 때문에 체크썸의 특성상 그 사실을 인식하지 못하는 것이다. 물론 이와같은 방법이 100% 통용되는 것은 아니다. 특정 게임의 경우에는 체크썸의 방식을 달리하여 이와 같은 방법이 통하지 않은 경우가 종종 있기 때문이다. 하지만 거의 대부분의 게임은 위와 같은 방법이 통한다고 할 수 있다.



데이터 상에 있는 이름을 사용하여 원하는 데이터를 만들어 낼 수도 있다

진보된 계산법

이제는 각 데이터 값들을 서로 나눠서 자신이 원하는 값으로 고치는 원리를 대충은 이해하게 되었을 것이다. 그러나 위와 같은 방법도 여러가지 제약이 있기는 마찬가지이다. 왜냐하면 위의 예에서는 30과 값을 같이 나눠가질 60이라는 수치를 찾아내었지만 그렇지 않은 경우도 허다하기 때문이다. 이럴 때는 망설이지 말고 가장 먼저 찾아봐야 할 데이터가 바로 돈의 수치가 기록되어 있는 장소이다. 수차례의 연재를 통해 여러독자들도 이제는 돈 데이터를 고치기가 가장 수월하다는 것은 알고 있을 것이다.

틱스도 원래는 군대와 같이 전문적인 곳에서나 사용되던 것이었지만 군인이 아니더라도 비행기나 탱크, 잠수함 등을 직접 조종하며 간접 경험을 원하는 유저들이 차츰 늘어나게 되자 이에 호응하는 여러 제작사들이 이 장르를 개척해 나가기 시작했다.

이제 시뮬레이션이라는 장르의 특성을 이야기 해보자. 앞에서 간략하게 정의를 내렸지만 시뮬레이션은 가상의 상황속에서 플레이어가 그 상황을 개척해 나가는 장르라고 볼 수 있다. 이중에서 가장 우리들에게 알려져 있는 것은 전략 시뮬레이션과 비행 시뮬레이션이다.

이들 게임들을 보고 한눈에 시뮬레이션임을 알 수 있는 것이 바로 시뮬레이션의 특성이라고 할 수 있는데, 단적으로 시뮬레이션이 싫다고 말하는 유저들이 생각하는 시뮬레이션의 기본적 생각과 시뮬레이션을 좋아하는 유저들의 기본적 생각을 종합하면 시뮬레이션의 특성은 '자신의 의지로 게임을 풀어나가며 새롭게 전개되는 상황속에서, 또는 같은 상황이라도 여러가지 시도를 반복해 할 수 있는 것'이라 할 수 있다.

하지만 우리가 최근에 와서 장르를 파악할 때 가장 먼저 생각하게 되는 것은 이러한 개념과 정의가 아니라 지금껏 보아왔던 수많은 게임들의 외양적 형태를 기준으로 삼고 있다고 보여진다.

* 롤플레잉

롤플레잉 장르가 언제부터 국내에서 인기를 끌기 시작했는지 정확하게 말할 수는 없지만 가정용 게임기의 경우에는 90년도 중반에 등장한 「드래곤 퀘스트 Ⅳ」부터 시작됐다고 볼 수 있다.

롤플레잉(이하 RPG) 이라는 장르를 이름 그대로 풀이하면 '자신에게 주어진 역할을 수행하는 장르'라고 볼 수 있는데 최근에는 주어진 역할이라기 보다는 자신이 일을 만들거나 찾아나서는 타입의 RPG들이 상당히 늘어났기 때문에 지금은 이것을 정의라고 내세울 수는 없다.

먼저 RPG의 유래에 대해서 알아보자. 이글을 읽고 있는 독자나 그밖의 매니어들은 대체적으로 RPG가 테이블 토크나 제2차 세계대전 당시의 보드 게임에서 시작되었다는 것은 알고 있을 것이라 생각한다. 그렇지만 그것은 어디까지나 이야기일 뿐이고 현재까지 가장 정확한 원조 RPG라고 말할 수 있는 것은 「던전 앤 드래곤즈(Dungeon & Dragons)」라고 보는 것이 정확하다고 할 수 있다.

초기의 RPG는 자신의 대변자 역할을 하는 주인공의 기초적 패러미터나 특성 등을 플레이어가 원하는 대로 작성하여 게임을 즐기고, 즐기는 과정 속에서 레벨을 상승시키기 위해 자신의 역할을 충실히 해내는 게임이었다. 그러나 현재는 앞에서 말한 것과 같이 여러가지 패러미터나 특성을 플레이어의 임의대로 작성하는 등의 복잡한 과정은 생략되어 버렸고 지금에 와서는 경험치를 모아서 캐릭터의 레벨을 성장시키는 단순한 패턴의 게임들은 모두 RPG로 인식되고 있다. 물론 이러한 형식의 게임들도 RPG인 것은 확실하지만 초기의 RPG라는 틀에서 많이 벗어난 것은 사실이다.

그렇다면 '지금에 와서 RPG를 정의하는 기준은 무엇인가?'라는 의문이 생기는 것은 당연하다. 그 의문에 대한 해답은 '최근의 경향을 그대로 받아 들인다'고 하는 것이다. 즉, 초기의 RPG 스타일을 기본으로 하며 시대의 흐름에 맞게 변해온 게임 중 경험치가 존재하고, 레벨이 존재하며 자신의 캐릭터를 차츰 성장시켜 나가면서 최종적 목표를 달성하는 게임들을 RPG라고 할 수 있다는 것이다.

이렇듯 장르라는 하나의 개념에 대해서 논하고자 한다면 그 이야기는 아마도 끝이 없을 것이다. 그러나 우리가 여기서 한가지 지적한다면 장르라는 것 자체가 게임을 단순히 즐기고 아끼는 차원에서 생각한다면 그렇게 큰 의미를 가지지 못한다는 것이다. 즉, 장르란 단순히 세부적인 분류를 위한 것이지 게임의 재미를 정한다는 것은 아니며 한단계 더 나아가서 각 소프트 메이커들의 아이디어 표출이라고 보여지는 것이다.

현재 국내의 매니어들은 장르라는 개념에 대해서 어떤 때에는 심각하게 말하기도 하고 장르를 통해서 자신의 개성을 표현하기도 하지만 또 다른 경우에는 자신이 말해오던, 자신이 좋아하는 장르라고 떠받들며 표현한 자신의 개성을 대작 게임의 등장과 함께 스스로 무너뜨리기도 한다. 이러한 일들은 대체 어떤 이유에서 생기는 것일까? 혹시라도 장르라는 것에 대해서 잘못 생각하고 있기에 일어나는 일들은 아닐런지…





국내에 가장 많이 알려진 RPG는 단연 「드래곤 퀘스트」와 「화이널 환타지」

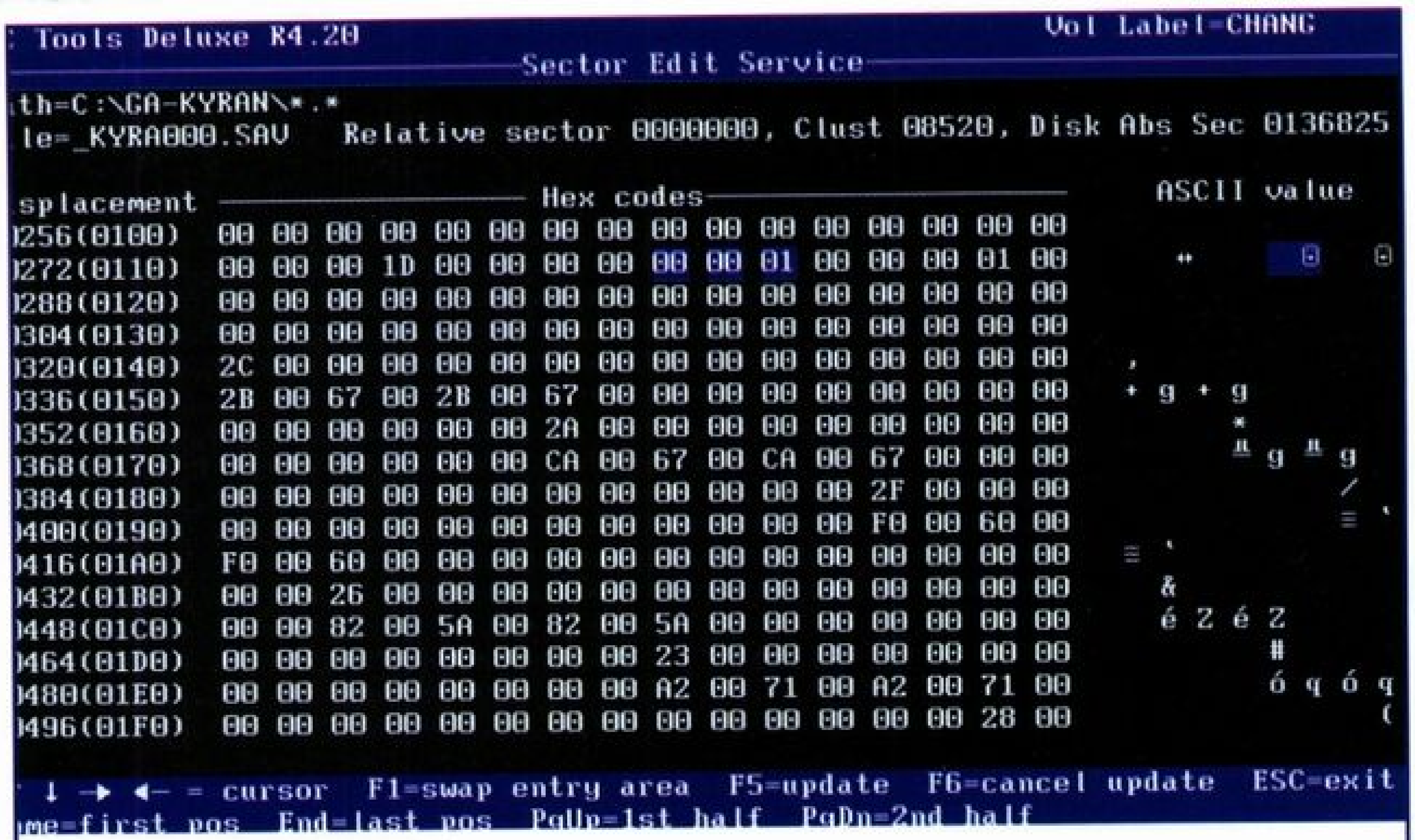
소프트 발전을 개척해가는 대변자

지금까지 장르라는 한가지에 대해서 이야기해 왔다. 그렇다면 장르란 무엇인가라는 확실한 답이 나와야 겠는데, 장르란 소프트웨어를 대변하고 소프트웨어 기획의 의도를 표현하며 신선한 구매욕과 함께 게임 산업의 또 다른 길을 개척해가는 대행자로서 인식하는 것이 알맞다고 생각된다.

물론 이 글을 읽는 독자 스스로가 장르에 대해서 어떠한 개념과 정의를 내릴 수 있다면 이 이야기는 단순히 울림없는 메아리에 불과하겠지만 이 글에서 말하고자 하는 것은 「장르란 이런 것이다」라는 것이 아니라 글을 읽고 있는 독자나 매니어들의 생각과 부합되는 이미지를 정해 주려하는 것이기에 완전히 맞다고도 할 수 없고, 완전히 틀렸다고도 할 수 없는 취사 선택의 가치가 있다고 생각된다.

마지막으로 장르에 대해서 어렵게 생각하기 싫은 독자라면 장르를 단순하게 소프트웨어의 분류자로만 인식하고 있으면 충분할 것이라 말하고 싶다.

* 이번호는 기초적인 장르의 설명을 하였으며 다음호부터는 각 장르별 명작을 선별하여 좀더 세부적으로 이야기를 이끌어 나가겠다.



윈도우상의 계산기를 사용할 수도 있다

그러므로 돈 데이터의 값을 고치고자 하는 데이터의 값과 공유하여 사용하면 손쉽게 위의 문제들을 해결할 수 있다. 물론 돈 데이터만이 아니라 이름 데이터도 사용하기가 손쉽다. 만약에 게임을 시작할 때 babo라는 이름으로 게임을 플레이 했을 경우 babo라는 값을 가지고 있는 장소가 세이브 데이터 어딘가에 존재하고 있을 것이다. 그런 값들은 PCTOOLS가 제공하는 FIND명령을 사용하면 손쉽게 찾을 수 있을 것이다.

정확한 계산법

지금까지는 데이터 조작의 이해를 돕기 위해 전체적인 내용을 10진수로 설명하였는데 여기서부터는 16진수를 사용하여 정확한 내용을 알아보도록 하겠다.

만약 여러분이 체력에 관련된 수치를 바꾸고 싶었는데 그 수치가 1B라는 값이었다고 치자. 그리고 돈 데이터가 00123D라는 값이었다고 하자. 그렇다면 돈 데이터의 값은 00 12 3D로 분리되는데 이중에 가장 큰 값은 3D라는 값이므로 이 값을 모두 체력에 관련된 값으로 보내주면 3D+1B=58(16진수에 관련된 계산을 정확히 하기 위해서는 공학용 계산기나 윈도우에서 제공하는 계산기 모드를 사용해야 한다)에 의해 체력치는 58이라고 써주고 돈에 관련된 부분은 00 12 00 으로 해주면 된다. 그러나 이렇게 했다고 해서 모든 조작이 다 끝났고는 할 수 없다. 그렇다면 위의 방법보다 더 산뜻한 요령은 뭐가 있을까? 자… 다음을 보자!

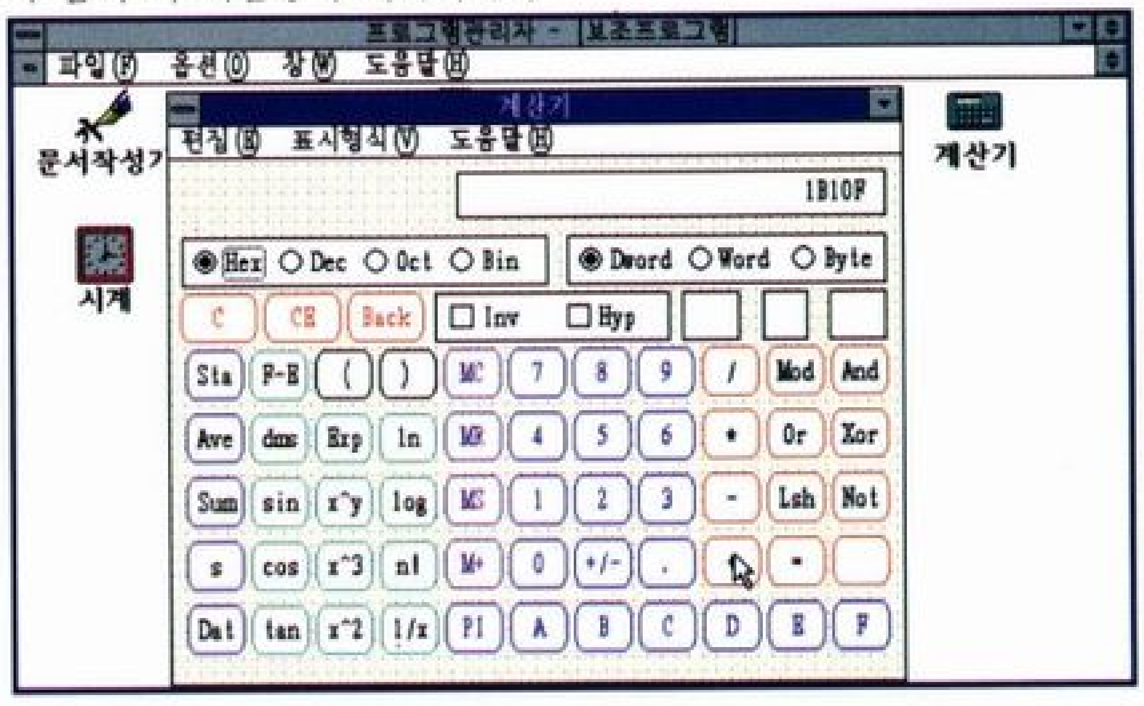
12 + 3D + 1B = 6A라는 값을 사용하면 어떻게 될까? 이렇게 할 경우에는 체력에 관련된 데이터는 최상치로 올리는데 성공했지만 돈 데이터를 00으로 만들어 버리는 결과를 발생시키고 만다. 그러나 돈 데이터에 01은 남겨두고 나머지 모두를 체력에 관련된 경험치로 사용하면 어떻게 될까? 이렇게 하면 체력도 완벽하게 최고치로 올릴 수 있으며 그 후에 돈 데이터는 00 00 01이 되게 위치시킨다면 10진수로 65536이란 상당양의 돈마저 얻어냈으니 모든 것이 성공한 것이다. 여기서 한가지 주의해야 할 점은 이러한 에디트가 모든 세이브 데이터에 다 똑같이 적용되지는 않는다는 점이다. 각 제작사마다 독특한 스타일로 게임이 제작된 경우(특히 에닉스같은 회사가 그렇다)에는 위의 에디트는 제대로 적용이 되지 않는다는 것을 미리 알아두기 바란다.

마무리

여기서는 에디트에 계산이라는 항목을 덧붙여 좀더 확실하고 강력한 에디트를 만들어 내기 위해 간단히 설명을 했지만 이 계산을 적용시킬 수 있는 내용은 상당히 방대한 편이다. 예를 들어 어떤 아이템을 얻게 되면 세이브 데이터에는 그 아이템을 의미하는 값과 그 아이템이 플레이어에게 몇개 있는지를 의미하는 2가지 수치가 생성된다. 바꿔 말하면 어떤 게임에서 체력회복에 관련된 아이템을 2개 샀다면 세이브 데이터에는 2개라는 수치와 함께 이 게임상에 체력회복약이라는 수치가 더 생기게 된다는 소리이다. 여기서 시간이 상당히 많이 있고(?) 호기심이 많은 유저들은 아이템을 의미하는 수치를 비슷한 꼴로(예를 들어 3A라는 값이었다면 3B나 3C와 같은 값으로) 고치고 고쳐진 값에 맞춰서 다른 부분을 적당한 모양새로 고쳐 보는 것도 재미있을 것이다. 이런 절차를 여러번 수행하다보면 게임상에 극히 구하기 어려운 아이템도 장난처럼 사방에 뿌리며(?) 다닐 수 있는 색다른 재미를 체험할 수 있다.



이것이 바로 윈도우용 공학용 계산기이다



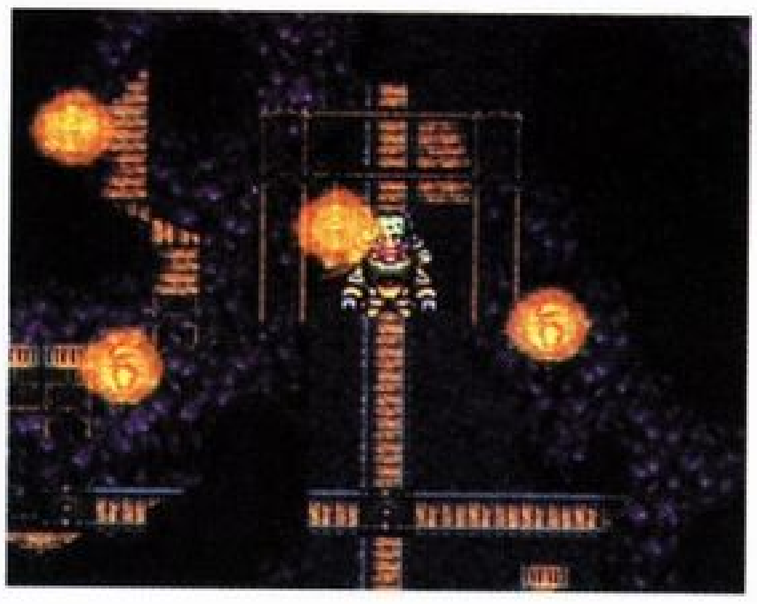
서로 만족스러운 결과를 찾기 위해 항상 연구해야 한다

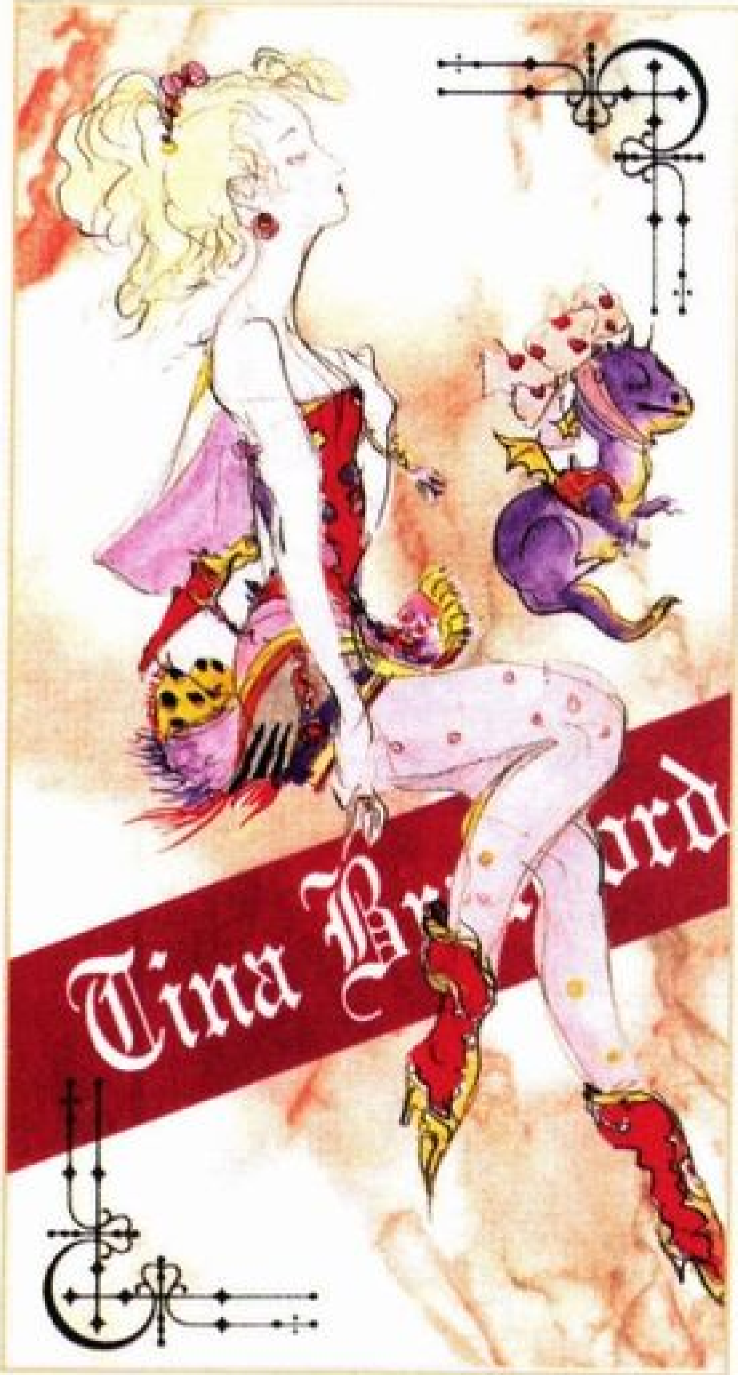


스퀘어의 「프론트미션」과 「크로노 트리거」

믿을 수 있는 게임 소프트웨어 제작 메이커의 허상

얼마전 일본의 한 여론조사에 따르면 일본 게임 관계자와 게이머들이 가장 신뢰하는 게임 소프트웨어 메이커는 바로 일본 '스퀘어'사라는 조사 결과가 나왔다. 스퀘어는 「화이널 환타지(FF)」시리즈로 우리나라에서





도 잘 알려진, 주로 환타지 롤플레잉 게임을 개발하는 게임 제작사이다.

1년에 1~2작품정도 출시하는 이 회사의 게임은 초판만 100~200만여개가 판매될 정도로 게이머들의 신뢰도가 높아서 이 회사의 게임은 100% 믿을 수 있다는 것이 일반적인 유저나 관계자들의 생각이었다.

그런데 이 회사에서 금년 3월 불과 며칠 간격으로 두개의 게임을 동시에 발매하게 되었는데, 다수의 소프트를 한꺼번에 출시하지 않는 스퀘어로서는 매우 이례적인 일이었다. 시뮬 RPG인 「프론트 미션」, 롤플레잉 「크로노 트리거」가 바로 그것이다. 이 회사의 이미지 덕분인지 게임업계의 전체적인 불황속에서도 어느정도의 성과를 거둔 게임이 되었다. 그러나 많은 유저의 기대에도 불구하고 이 두 게임은 그다지 호평을 받지는 못했는데 '신뢰도 1위'인 스퀘어사의 게임으로서는 역량 부족이라는 것이 일반적인 평가이다.

FF6의 환상 「크로노 트리거」



화이널 환타지6를 플레이해 본 독자라면 결코 잊혀지지 않는 몇개의 장면이 있다. 그것은 이른바 '오페라 이벤트'로 RPG의 상상을 초월하는 이벤트가 게임 속에서 이루어진 것이다. 장엄하게 묘사된 오페라 극장과 실제 캐릭터들이 펼치는 오페라 공연은 지금까지 틀에 박힌 RPG의 이벤트를 벗어나 플레이어에게 황당함과 감동을 동시에 느끼게 해주는 장면이었다. FF6에서는 오페라 공연처럼 연출 위주의 이벤트가 몇개 있었는데 전작에 비해 약간 떨어지는 게임성에도 불구하고 포인트가 되는 이런 몇개의 이벤트 덕분에 전작의 명성을 유지할 수 있었다. 그러나 이런 류의 이벤트가 FF6에서 충격을 줄 수 있었던 것은 일반적으로 진행되던 평범한 RPG에서 플레이어의 상상을 뒤엎은 연출로 성공한 것이라 생각되는데 스퀘어로서는 호평을 받은 이런 연출성 이벤트가 효과를 거두었다고 판단했는지 다음 게임인 「크로노트리거」는 처음부터 끝까지 연출성 이벤트로 도배를 해버렸다.

그러나 이미 FF6에서 충격을 받은 유저들에게는 처음부터 연출성 이벤트로 일관하는 크로노 트리거가 이전처럼 인상적이지는 못했다. 그뿐 아니라 이벤트에 치중하다 보니 '게임성'이나 '난이도 조절' 등에서 실패



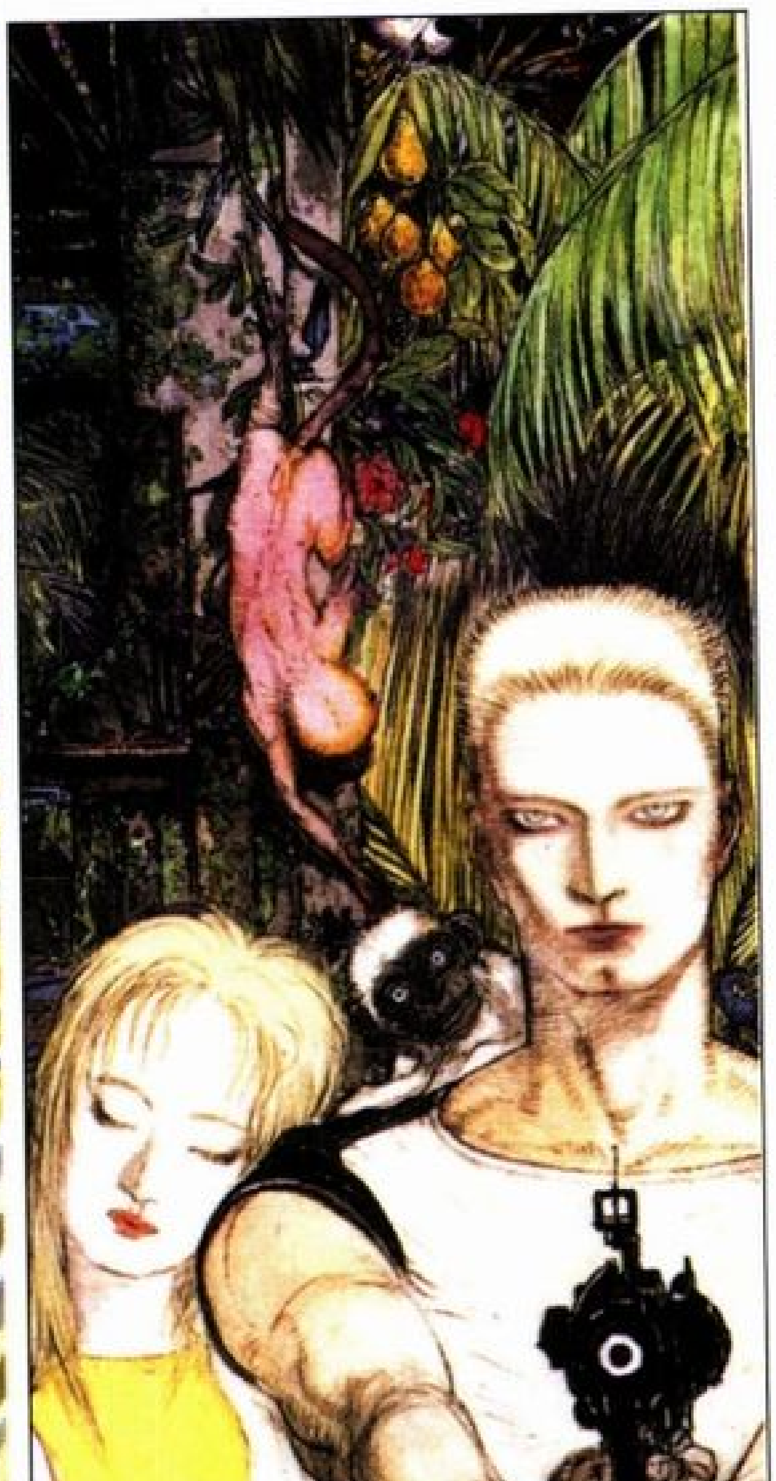
해서 재미없고 쉽게 엔딩을 볼 수 있는 게임이 되버렸다.

사실 멋진 연출과 그림을 보기 위해서라면 사람들은 영화나 애니메이션을 선택한다. 즉, 사람들이 게임을 플레이하는 이유는 플레이어 스스로가 직접 참여해서 '재미'를 느낀다는 점이 중요한데 「크로노 트리거」는 이벤트와 스토리로 인한 '감동'에는 성공했지만 게임 고유의 기능인 '재미' 면에서는 실패한 기형적인 게임이 되고 만 것이다.

롤플레잉 틀에 묶인 서뮬 RPG

한편, 비슷한 시기에 발매된 「프론트 미션」이라는 S RPG(시뮬레이션 롤플레잉 게임) 역시 유저의 기대에 부응하는 데에는 실패한 게임이 되고 말았다. 필자가 아는 한 스퀘어 최초의 S·RPG인 「프론트 미션」은 발매전부터 여러 유저들의 비상한 관심을 모은 기대 게임이었다.

일반적으로 그다지 좋지 못한 S·RPG 그래픽의 틀을 깨고 환상적으로 묘사된 그림들과 상세하고 세밀하게 구축된 세계관에 '번처'라는 오리지널 매카닉 개념 등 많은 사람들에게 깊은 인상을 주었다.





실제 게임 내용도 훌륭해서 스토리 진행이나 이벤트 연출, 그래픽, 음악 등에서 다른 게임들과는 차별화된 수준 높은 게임을 선보이는 데는 성공했다.

그러나 스퀘어는 중요한 점을 간과하고 말았다. 그것은 RPG와 시뮬레이션의 두가지 성격을 띤 S·RPG에서 너무 RPG적인 게임 디자인에 치중하다 보니 시뮬레이션적인 측면에서는 형편없는 게임 밸런스가 이루어진 것이다.(본래 RPG 전문 메이커인 스퀘어의 한계일지도 모르겠다.)

본래 S·RPG가 탄생한 취지도 시뮬레이션 게임의 '재미'있는 전투와 RPG의 '감동'적인 스토리와 이벤트에 접목시켜 보자는 목적이 었다면 「프론트 미션」은 위에 설명한 크로노 트리거와 똑같은 문제를 야기시키고 말았다. 그것은 바로 재미없는 '감동'이다.

RPG에서의 전투는 플레이어의 능력보다는 캐릭터의 레벨과 능력치에 달려있다. 많은 RPG들이 자동 전투 시스템을 지원하는 것은 누가 싸워도 비슷한 결과가 나는 RPG 전투의 특징 때문이다. 플레이어는 때맞춰 아이템을 바꿔주고 회복만 시켜주면 그만인 것이다. 그런데 시뮬레이션 게임은 '절대' 그렇지 않다.

시뮬레이션 게임을 평가하는 척도중 하나가 '플레이어의 참여도'일 정도로 전투에 있어 플레이어의 사고를 요구하는 부분이 많다. 시뮬레이션 게임의 궁극적인 즐거움 중 하나는 '적은 병력으로 많은 적을 상대한다'라는 개념으로 상대방에 비해 절대적으로 열세인 캐릭터를 가지고도 인간 '두뇌'의 힘을 빌어 전세를 역전시키는 것이 쾌감인 것이다.

그런데 프론트미션은 이런 점을 간과하고 말았다. 프론트 미션의 주요 전투 유니트는 '번처'라는 로보트 형태의 병기 하나로 고정되어 있으며 이들의 능력차는 매우 적다. 더구나 이들의 성능을 결정지어 주는 것은 '공격력'과 '방어력' 정도에 불과하여 유니트간의 개성이라고는 거의 찾아볼 수 없다. 마법사,기사, 궁수 등이 등장하는 환타지 S·RPG나 탱크, 전투기, 함선 등이 등장하는 전략 시뮬레이션에서 볼 수 있는 다양한 전략 창출자체가 매우 제한되어 있다.(장기판의 말이 전부 같은 종류라면 무슨 재미로 장기를 할까?)

그 뿐만이 아니다. 번처들이 사용하는 무기들의 성능 설정도 엉망이어서 상대의 반격을 받아야 하는 직접 공격용 무기와 상대의 반격 염려가 없는 미사일류의 간접 무기들의 차이가 별로 없어서 게임 후반에는 서로 미사일만 쏘아 대는 평면적인 게임 전개로 흐르고 말았다. 결국 시뮬레이션에 대한 연구 부족이 이런 결과를 불러 일으키고 만 것이다.

절반의 실패

몇년전에도 '유저 신뢰도 1위'에 꼽혔던 회사가 있었다. 그 회사는 대전액션 게임으로 한시대를 풍미하다시피 했다. 가장 시기적절하게 게임장르를 선택했으며 참신한 아이디어로 유저들에게 만족을 시켜주었기 때문이다. 하지만 지금은 게임산업이 방대해지고 유저들의 시각도 높은 레벨에 올라 있다.

기존에 거의 독점하다 시피하던 게임센터 게임들은 이미 다른 회사 게임이 판을 치고 있으며 가정용에도 모두 참가하는 사태가 벌어졌다. 어느 한 회사가 그렇게 된 데에는 여러가지 이유가 있겠지만 무엇보다도 '신뢰도 1위'라는 유저들의 믿음을 과신하여 수준 미달의 게임을 하나둘 내어 놓다보니 오늘에 이르렀다고 필자는 생각하고 있다.

그러나 유저들이 메이커만 보고 게임을 즐길 때에는 그에 맞는 충분한 보상을 원한다는 점을 간과하지 말기 바란다. 유저들의 기대에 부응하지 못하는 게임이 하나둘 이어질 때 그 회사가 쌓아온 신뢰도도 하나둘 떨어진다는 사실은 현재 '신뢰도 1위' 회사 '스퀘어'도 똑같이 적용될 것이다.

챔프 독자 확성기

이 코너는 독자의 고민, 불만사항이나 기쁨 등을 함께 나누는 코너입니다. 봄의 햇살처럼 따뜻한 마음을 나누는 자리입니다. 독자 여러분이 보내주신 사연은 성의껏 답변해 드리겠습니다.

게이머의 길잡이 게임챔프

안녕하세요. 저는 중2의 여학생 김지은입니다. 챔프를 보면 거의 여성 독자가 없더군요.

저는 게임을 너무너무 좋아하는 오빠와 남동생 때문에 챔프도 알게 되었고 게임도 접하게 되었습니다.

몇주전 3DO 게임경진대회를 다녀온 오빠와 동생이 쇼크웨이브 CD를 타왔더군요. 디스코경연대회에서 룰라의 춤을 췄다던 제 동생 모습이 너무 궁금하기도 하고 자랑스럽습니다. 또 며칠전 3DO를 구입했는데 너무 재미있고 좋습니다. 챔프에 더욱 폭넓은 애독자가 생기길 바라며…

■김지은/

짧지만 여성독자가 보내 온 사연이라는데 흐뭇한 생각이 듭니다. 지은양 앞으로도 여성독자로서 계속 챔프를 아껴주세요.

챔프부록 「게임파워」가 분리되나요?

7월호 챔프를 보니 「게임파워」가 따로 떨어져 나온다는 내용을 보았습니다. 그렇게 되면 게임기와 PC를 둘다 가지고 있는 저는 책 2부를 사야하니 호주머니에 좀 부담이 되겠군요. 그러나 내용만 알차다면 감수할 수 있어요. 이번 일을 계기로 챔프가 좀 더 발전되기를 바랍니다. 특히 지면 여분이 생긴 「게임파워」부분을 분석에 많이 할애해 주었으면 합니다. 또 게임분석을 종종 별도 영구보존판으로 내주었으면 하고 바랍니다.

■장지훈/

지훈군처럼 게임챔프에서 PC게임지가 분리돼서 책이 나온다면 둘다 구입하겠다는 독자분이 많이 있었습니다. 기존 PC게임지는 뭔가 부족하다는 느낌을 받았었는데 챔프에서 PC게임지가 뜨게 된다니 기대된다는 것이지요. 지훈군을 비롯한 PC게임독자에게 결코 실망스럽지 않은 PC챔프가 나올 것입니다. 아울러 한가지 덧붙일 사항은 기존 챔프의 게임파워 부록의 PC게임 코너는 계속 유지된다는 사실입니다. 즉, 기존 챔프에서 PC게임만 분리돼서 나오는 것이 아니라 또하나의 20일자에 발행하는 PC게임잡지가 나오는 것이지요. 앞으로 PC게임독자는 「5일자의 게임챔프」와 「20일자의 PC챔프」를 통해 15일 간격으로 빠른 정보를 얻으실 수 있습니다.

16비트 정보를 집중 투하하길

저는 4학년때 슈퍼컴보이를 사게 되어 그때부터 게임챔프를 보고 있는 독자입니다. 그동안 가끔 이것 저것 게임잡지를 사보기도 했지만 역시 게임챔프만은 못하더군요. 그런데 최근 챔프가 슈퍼컴보이 내용이 많이 줄고 그 자리를 차세대 게임기들의 내용으로 채워지는 것이 아쉽습니다. 물론 게임챔프 입장에서는 어쩔 수 없을지 모르지만 아직 슈퍼컴보이 유저가 차세대 유저보다 훨씬 더 많은 만큼 챔프에서도 슈퍼컴보이를 밀어주셔야 합니다. 또 저는 초오공전을 가지고 있는데 왜 초오공전 공략집을 안 만드십니까?

■김준영/

챔프가 최근 슈퍼컴보이 내용이 줄어들고 차세대기 내용이 늘어나는 것은 잘 아시다시피 슈퍼컴보이 쪽으로 새로운 게임이 일본에서 조차도 잘 나오지 않고 국내 정식 수입은 전무하다시피 하기 때문입니다. 반면 차세대기에 대한 독자들의 관심은 높아가고 좋은 게임들이 속속 등장하고 있기 때문에 부득이 차세대기 내용을 많이 다루게 되었습니다. 게임잡지는 항상 다수 독자의 의사를 반영하며 편집방향이 정해지게 됩니다. 닌텐도에서 슈퍼컴보이용 좋은 게임을 연이어 발표한다면 당연히 슈퍼컴보이 내용을 많이 다루게 될 것입니다. 닌텐도가 그리 멍청한 회사는 아니니 조만간 대책이 있을 것이라 생각됩니다. 아울러 공략집을 국내에서 발간하는데는 최근 추세가 게임개발사의 허락을 정식으로 얻어야 하는데 일본 초오공전을 개발한 회사에서는 한국에서 정식으로 초오공전을 발매한 것이 아니므로 국내 발간을 허락해 줄 수 없다고 합니다. 결국 정식으로 국내 회사가 책임지고 수입하는 게임이나 국내 개발게임외에는 공략집 발간은 불가능합니다. 하루빨리 국내에서도 좋은 게임들이 많이 개발되어야 하겠습니다.

게임과 우정 사이

안녕하세요. 저는 얼마전 돈을 꾸준히 모아 꿈에 그리던 플레이 스테이션을 사려고 했습니다. 그러나 현우란 친구가 미니컴보이를 사자고 권유하며 재미있는 팩도 훨씬 많으니 자기도 나중에 사게 되면 서로 교환하자고 졸랐습니다. 그래서 저는 미니컴보이를 사고 팩 2개도 같이 샀습니다. 남는 돈은 현우가 빌려달라고해서 3만원을 꿔주었습니다. 그런데 얼마뒤 현우는 미니컴보이를 사지 않겠다고 말하는 것이었습니다. 제가 막 화를 내자 그 친구는 3만원도 갚지 않겠다고 했습니다. 나는 화가 나 그 친구와 싸우고 말았습니다. 그러더니 며칠 뒤 그 친구는 3DO얼라이브를 샀다는 것입니다. 아는 사람에게 싸게 말입니다. 난 그 친구와 절교를 선언했습니다. 돈 3만원은 어떻게 하죠. 물론 못받겠지요?

■이승욱/

사회생활을 하는데 있어 남의 얘기는 참고적으로 들어둘 뿐 모든 결정은 본인이 최종적으로 내리고 그에 따른 책임도 본인이

져야 합니다. 현우란 친구가 권유했다고는 하나 최종결정은 승욱군 본인이 내린 것이므로 그에 따라 잘못된 일이 발생해도 남의 탓이 아닌 승욱군 잘못입니다. 아울러 친구에게 3만원을 빌려주었다가 받지 못하게 되었는데 자고로 옛말에 친구와 돈거래를 하면 '친구도 잃고 돈도 잃는다'는 말이 있습니다. 돈을 빌려주어야 할 경우 친구가 정말 타당하게 돈이 필요한지 알아보시고 부득이 빌려주어야 할 경우라면 받을 생각은 접어두고 그냥 주었다는 기분으로 돈을 빌려 주시기 바랍니다. 물론 그 친구가 갚으면 다행이지만 못받아도 그 친구 탓을 해서는 안됩니다. 신용이 없는 친구와 돈거래를 한 본인이 잘못이니까요. 아울러 본인이 돈을 빌려야 할 경우에도 웬만하면 친구에게 빌리지 마시고 부득이 빌려야 한다면 반드시 약속한 기일에 갚아야만 자신의 신용이 생겨 친구들간에도 믿음을 주게 되고 우정이 두터워지게 됩니다.

과월호 구입에 대한 조언을

저는 지금 챔프 과월호를 절실히 구하고 있습니다. 다름아니라 FF6 공략이 나와 있는 과월호 말이에요. 그 이유로는 제가 FF6가 막 나왔을 때 멋도 모르고 시작하여 결과를 미숙하게 마무리 한 것이 가슴에 남아 다시 한번 FF6를 제 힘으로 완벽하게 해보려고 하기 때문입니다. 학교가 끝난 후 집 근처나 시내서점을 이잡듯 뒤졌지만 없었습니다. 그렇다고 챔프에 과월호를 우편 신청하려 해도 방과후면 은행이 문을 닫지요. 부모님께 부탁하려니 야단맞을 것같지요. 어떤 방법이 없을까요.?

■정열/충북 청주

(주소분실 챔프로 연락바람)

FF6 공략을 다룬 과월호를 찾는 독자들이 많이 있습니다. 현재 챔프내에는 FF6를 다룬 과월호는 매진이 되었습니다. 따라서 아무리 사고 싶어도 구해드릴 방법이 없습니다. 다만 독자 확성기에 나온 주소는 실주소이므로 혹 정열씨의 안타까운 사연을 읽어보신 독자중 FF6를 다룬 과월호 부록을 가지고 계신 분은 자신의 책을 좀 복사하셔서 정열씨에게 보내주시기 바랍니다. 참고적으로 정열씨 처럼 은행에 갈 시간이 없어서 통신판매를 신청하기 어려운 분은 우체국의 전신환으로 해당금액을 바꾸어 편지봉투에 필요한 책이름과 사연을 적고 전신환을 동봉하여 보내주셔도 통신판매가 가능합니다. 단 우체국 전신환 교환은 누군가에게 부탁해야겠지요. 아울러 또한가지 방법은 PC통신을 이용하는 방법으로 지난 7월호 이 코너에 소개되어 있습니다.

창간되는 「PC CHAMP」의 궁금증 많아

이번에 창간되는 PC CHAMP에 궁금한 점이 있습니다. 첫째 이 잡지는 독자참여 코너가 많은지 게임분석만 하는지이고, 둘째 명인들도 존재하는지, 6월에 조사했던 설문조사 결과 가격과 CD부록은 매달있는지?, 크기와 두께는? 등등입니다.

■신보경/[redacted]

7월20일 창간되는 PC게임지 PC CHAMP는 기존의 PC게임지와는 달리 매니어를 위한 정통 PC게임지입니다. 따라서 독자참여 코너는 많지 않지만 정보가 엄청나게 빠르고 공략이 완벽합니다. 명인들이 PC게임을 공략하지만 당분간 회사 보안상 명인들의 정체는 밝히지 않습니다. 가격은 아직 미정입니다. 또 매달 CD부록은 있으며 한마디로 엄청나게 빠른 데모 게임과 기대 신작들의 동영상이 제공됩니다. 기대하셔도 좋으며 CD부록 때문에 조기 매진이 예상되오니 서점에 미리 예약해 놓거나 서둘러 구입하셔야 할 것입니다. 크기, 두께 등은 보안상 아직 밝혀드리기 곤란합니다.

내곁을 떠난 슈퍼컴보이를 재구입하려는데…

저는 지금 국민학교 6학년입니다. 94년도에 SFC를 가지고 있었는데 게임이 언젠가 부터 잘 나오지 않아 팔아버렸습니다. 그런데 요즘 들어 다시 SFC에 끌립니다. 크로노트리거, 테일환타지아, 알버트 오디세이 등의 팩이 나오니까 SFC가 그리워집니다. 그래서 전 왜 SFC를 팔았던가 후회하며 다시 SFC를 구입하려고 하고 있습니다. 제 판단이 맞는지요?

■김남규/[redacted]

슈퍼컴보이는 좋은 기종입니다. 현재 좋은 게임이 자주 나오고 있지는 않지만 닌텐도 전략에 따라 일정주기적으로 재미있는 게임을 내보내고 있습니다. 울트라 64가 출시될 때까지 이런 현상은 계속될 것으로 보입니다. 또 슈퍼컴보이는 과거에 나왔던 FF6, 드래곤퀘스트 등 불후의 명작이 많이 있습니다. 이런 게임들은 시간이 흐른 후 다시 해보면 과거와는 또 다른 감회를 불러일으킵니다. 따라서 재미난 게임이 자주 나오지 않는다고 쉽게 SFC를 처분한다는 것은 넌센스이지요. 현재 상황에서 남규군이 새로 슈퍼컴보이를 구입한다는 것은 쉽게 권할 만한 일은 아니지만 중고제품을 아주 싸게 구입한다면 큰무리는 없으리라 생각됩니다.

기타사연

아케이드 속보를 증설해주세요(광명시 박지연) : 검토중

울트라64의 팩은 몇 M로 나오는지 : 겜훈장으로 문의 바람

지금 SFC를 사야하는지 내년에 울트라 64를 사야하는지 (대구 정재한) : 지금 굳이 SFC를 사고 싶다면 중고를 싼값에

미니컴보이와 패밀리도 다루었으면…(충남 공주 원진연) : 현 상황에서는 곤란함

챔프에서 일하려면 나이는 (서울 강남 도곡동 지영훈) : 고교졸업 이후

램가격 알려주세요(대구 이곡동 박민규) : 겜훈장으로

드래곤볼 Z3공략집과 폭소 스화2 구입법은 (수원시 탑동 김경만) : 집근처 서점에서 구입하기 힘든 챔프발간 단행본은 통신판매를 이용하십시요.

이용방법은 게임챔프 본문 맨뒷면에 자세히 나와 있습니다.

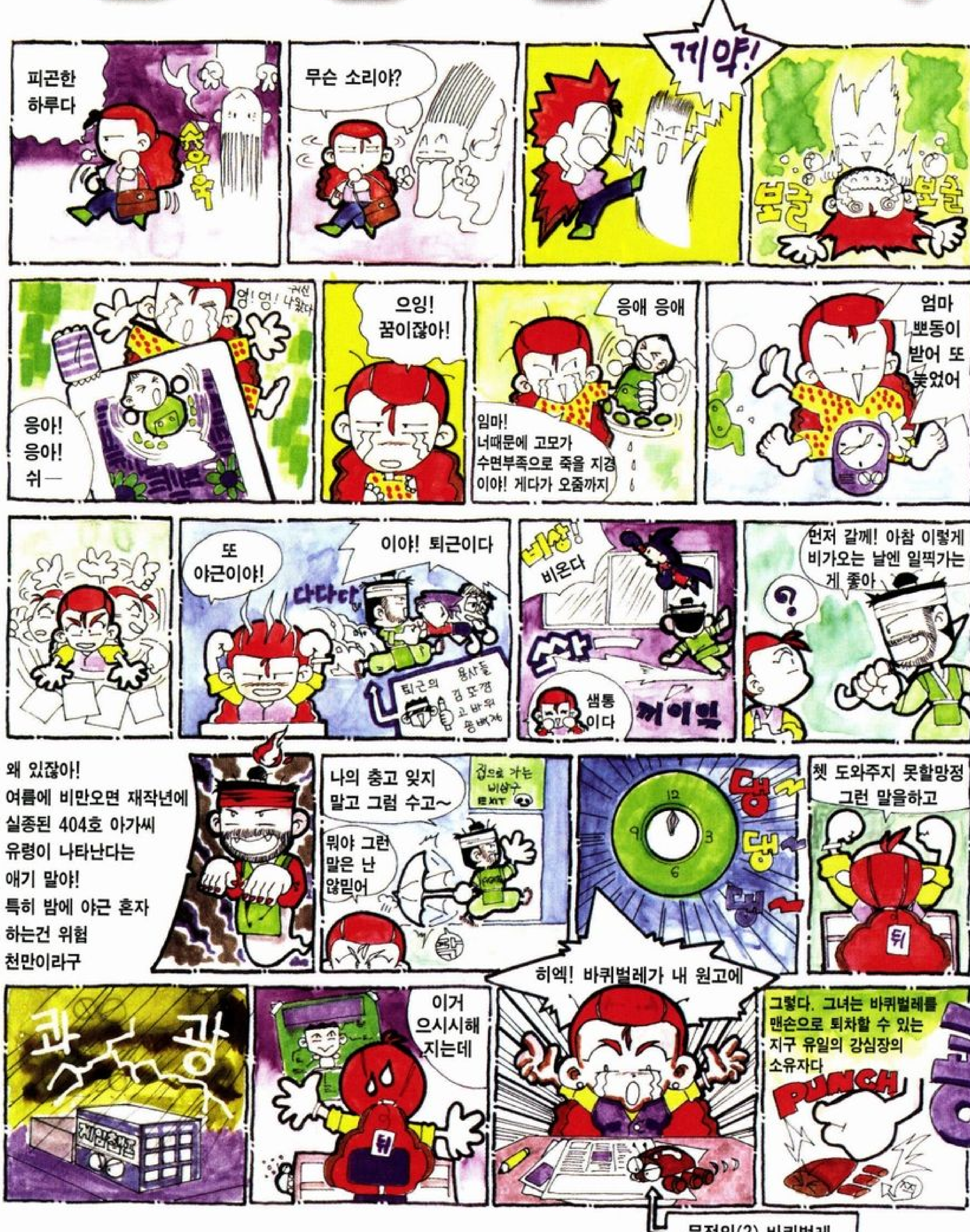
*금단의 비법이나 겜훈장에 해당되는 내용은 이 코너에서는 답해드리지 않습니다. 수고스럽지만 별도 봉투나 엽서에 써서 각 담당자에게 보내주시기 바랍니다.

이외에도 독자 여러분의 따듯한 사연과 챔프의 개선점 등을 지적한 사연들이 많이 있었으나 지면관계상 실리지 못했습니다. 이점 죄송스럽게 생각합니다. 사연을 보내실 분은 **서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「독자확성기 담당자 앞」** 으로 엽서나 편지를 보내주세요.

PC 통신을 이용하고 계신분은 PC 통신으로도 사연을 받습니다.

ID:champg(지면관계상 원하는 말이 실리지도 못하는 경우도 있습니다. 양지바랍니다.) 게재된 분께는 다음호 책 1부를 보내드립니다.

즐거운 챔프가족


피곤한 하루다
무슨 소리야?
보글 보글
엉! 엉! 귀신 나왔다
응아! 응아! 쉬—
으잉! 꿈이잖아!
응애 응애
임마! 너때문에 고모가 수면부족으로 죽을 지경이야! 게다가 오줌까지
엄마 뽀동이 받어 또 늦었어
또 야근이야!
이야! 퇴근이다
다다다
비상! 비온다
먼저 갈께! 아참 이렇게 비가오는 날엔 일찍가는 게 좋아
?
샘통이다
왜 있잖아! 여름에 비만오면 재작년에 실종된 404호 아가씨 유령이 나타난다는 애기 말야! 특히 밤에 야근 혼자 하는건 위험 천만이라구
나의 충고 잊지 말고 그럼 수고~
뭐야 그런 말은 난 않믿어
댕~ 댕~ 댕~
쳇 도와주지 못할망정 그런 말을하고
콰 광
이거 으시시해 지는데
히엑! 바퀴벌레가 내 원고에
그렇다. 그녀는 바퀴벌레를 맨손으로 퇴치할 수 있는 지구 유일의 강심장의 소유자다
PUNCH
쾅
무적의(?) 바퀴벌레

고난없이 챔프는 만들어지지 않는다 ①



차세대 게임정보 700~9661

챔프클럽

신상품, 서적, 영화
비디오, 가볼만한 곳

X-MEN, 스트리트 파이터2



바코드를 이용한 「슈퍼 스트리트 파이터2」, 「엑스맨」이 액정 게임으로 선보인다. 액정 게임기 제작업체로 유명한 대도실업이 출시한 이 게임들이 여러분을 환상의 세계로 안내할 것이다.



울버린의 초강철 손갈퀴와 류의 파동권의 멋있는 모습을 즐겨보자.

■ 가 격 : X-MEN(24장 바코드카드 포함) 43,000원
스트리트 파이터2(24장 바코드카드 포함) 36,000원
■ 문의처 : 주식회사 대도실업 446-0030

신상품

소리카드 WS32 MEF



멀티미디어 장비 전문개발 업체인 (주)옥소리에서는 사운드카드의 개념을 바꾸어 놓을 획기적인 WS32 MEF 카드를 개발했다. 이 사운드 카드에 32개의 동시 발음과 326가지의 실제 악기 음색을 연주할 수 있는 MIDI 음원을 탑재했다. 32채널 MIDI 인터페이스를 내장하고 있어 외장형 MIDI배경 음악과 사운드를 동시에 지원받게 된다.

■ 가 격 : WS32 MEF - 159,000원,
WS32 MM - 149,000원
■ 문의처 : (주)옥소리 (032)664-1761

초간편 전자수첩

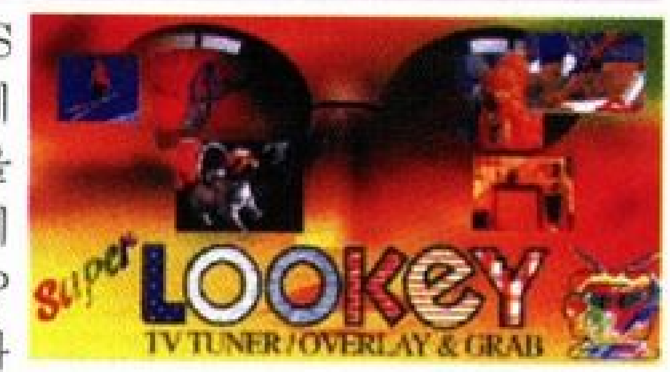


스케줄 관리부터 전화연결등 다양하게 사용할 수 있는 전자수첩. 600개 이상의 전화번호를 저장할 수 있고 전화 수화기에 대고 전화기를 누르면 자동으로 전화를 걸어주는 오토 다이얼 기능을 갖추고 있다.

그밖에도 시계, 캘린더, 환율계산 기능도 있다.

■ 가 격 : 68,000원
■ 문의처 : 외환카드 통신판매 524-8500

슈퍼 루키 (Super Lookey)



PC내장 카드로 MS-DOS와 MS-WINDOWS환경에서 완벽한 화면 중첩기능을 제공하며 PC 작업과 동시에 TV, CATV, VCR, LDP 등을 PC 모니터상에서 고화질로 시청할 수 있다.

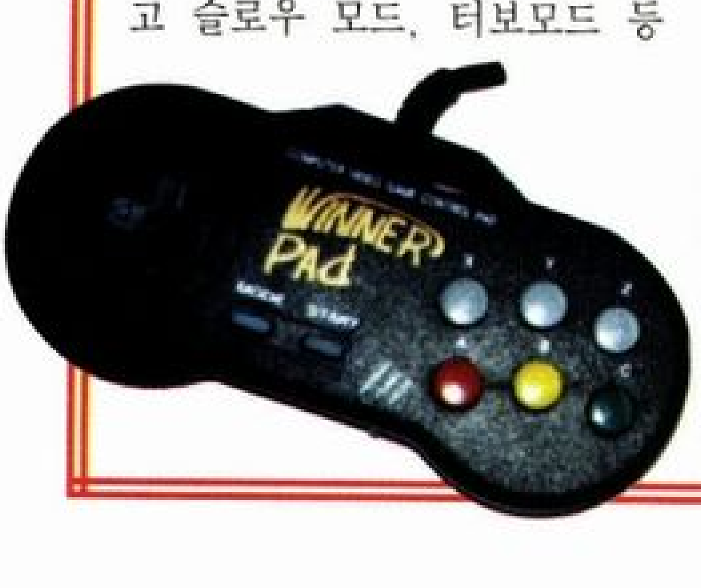
정지 화상의 저장, 편집 및 출력은 물론 동화상 저장및 재생이 가능한 멀티미디어 OVERLAY & GRAB 제품이다.

■ 가 격 : 미정
■ 문의처 : (주) 다우기술 3450-4500

위너 패드, 슈퍼 패드



슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이 전용 패드가 등장했다. 두 패드는 양쪽 면이 둥근 모양으로 되어 있어 손에 잡기 편리하고 오랫동안 패드를 잡고 있어도 피로감을 느끼지 않는다. 기능과 디자인이 우수하여 사용이 편리하고 슬로우 모드, 터보모드 등 게임 속도 스위치를 패드의 하단 부분에 설치하여 더욱 산뜻한 느낌을 준다.



■ 가 격 : 위너패드, 슈퍼 패드
각각 18,000원
■ 문의 전화 : 게임랜드 712-3682~3

캐릭터 시계 미소녀 전사 세라문 S



제잘거리는 알람기능이 부착된 캐릭터 시계. 높이는 21Cm로 세라문의 테마 멜로디와 함께 '사랑과 정의의 세라문 등장! 늦잠자면 혼내줄거야!'라는 귀여운 목소리가 잠을 깨워준다.

■ 가 격 : 5800엔
■ 문의처 : 세이꼬 03-3563-2111(일본)

영화

언더시즈 2



홍행 대작 「언더 시즈」에서 신출 귀몰하는 전직 특수요원 케이시 레이백 역을 맡았던 스티븐 시걸. 올 여름을 달구게 될 화제작, 「언더 시즈2」로 다시 돌아왔다. 무대는 바다에서 철로 위로 바뀌었지만 숨막히는 위기는 더욱 고조된다. 언더시즈 2에서는 초 현대적인 기술을 이용하여 미국의 특급 기밀 인공위성을 손안에 넣으려하는 기계공학 전문가 트래비스 데인을 저지시키는 것이 목적이라고 한다.

■ 개봉일 : 7월 29일 예정
■ 연소자 관람가

비디오

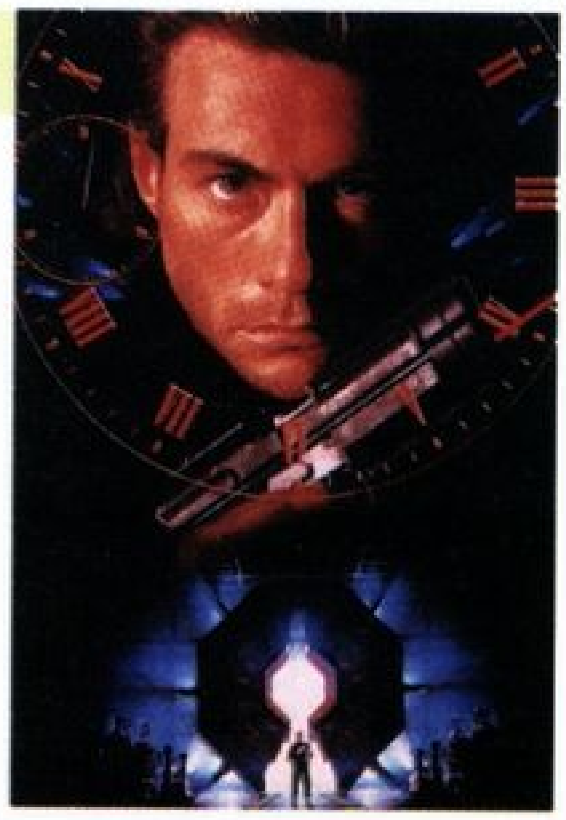
악동 클럽



미국 박스오피스 1위를 차지한 히트 코미디, 「퍼펙트 월드」에 출연했던 케빈 자멜 우즈, 「메어리 포핀스」의 재컬리 마비, 루키의 샘 셀리타 등 깜찍한 아역 스타들이 등장하여 개구장이 악동들의 세계를 재미있게 묘사하고 있다.

■ 7월 18일 출시 예정
■ 코미디
■ 연소자 관람가

타임 캅(TIME COP)



하이암스 감독의 「타임캅」은 여러 장르의 진수를 보여준다. 강렬한 액션을 비롯하여 로맨스, 첩보, 살인 등을 다룬 영화이다.

웅장한 사운드와 시간과 상상을 초월하는 이 영화는 흥미만점의 액션 무비이다.

■ 7월 10일 출시 예정
■ 액션
■ 고등학생 이상 관람가

서적

아직 PC를 모르는 기타 여러분!

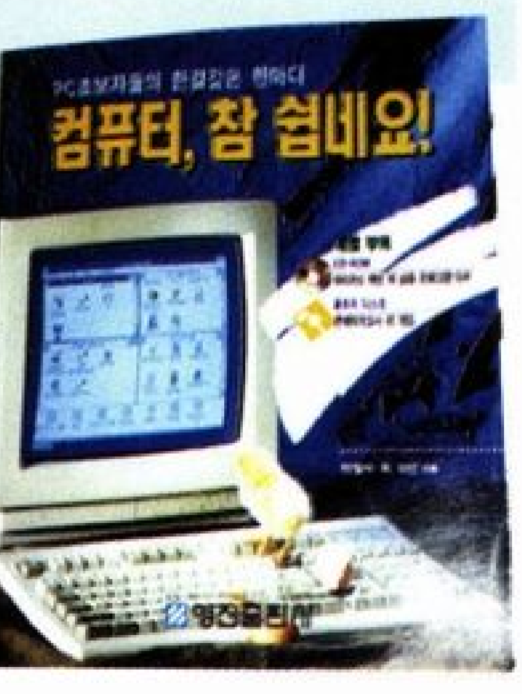


이미 컴퓨터 관련 서적들은 많이 나와 있지만 전문가들이 아니고서는 내용이 벅차든가 그 범위가 너무 넓은 경우가 있어 접하기가 어려울 때가 많다.

이 책에서는 컴퓨터를 선택함에서부터 컴퓨터란 무엇인가? 또 고장시의 대처 방안까지를 심도 있으면서도 쉽게 풀어서 서술했다. 두려움으로 첫장을 조심스레 넘겼다면 분명 여러분들은 확신에 찬 가뿐한 마음으로 마지막장을 넘기게 될 것이다.

■ 발행처 : 도서출판 정일
■ 문의 전화 : 703-0838-9
■ 가격 : 8,000원

컴퓨터, 참 쉽네요!



"컴퓨터를 배우긴 배워야 하는데...", "컴퓨터는 너무 어려워서..." 이러한 분들을 위해 탄생한 책이 바로 「컴퓨터 참 쉽네요」이다.

이 책은 컴퓨터를 가장 쉽게, 가장 빠르게, 그리고 가장 재미있게 배울 수 있는 책이면서 모든 면이 올 칼라이기 때문에 쉽게 이해할 수 있고 누구나 재미를 붙일 수 있다. 또 특별부록으로 바이러스 백신용 CD-ROM 타이틀과 한메타자 교사외 게임이 들어 있는 플로피 디스크를 준다.

■ 발행처 : 영진 출판사
■ 문의 전화 : 794-9000
■ 가격 : 12,000원

가볼만한 곳

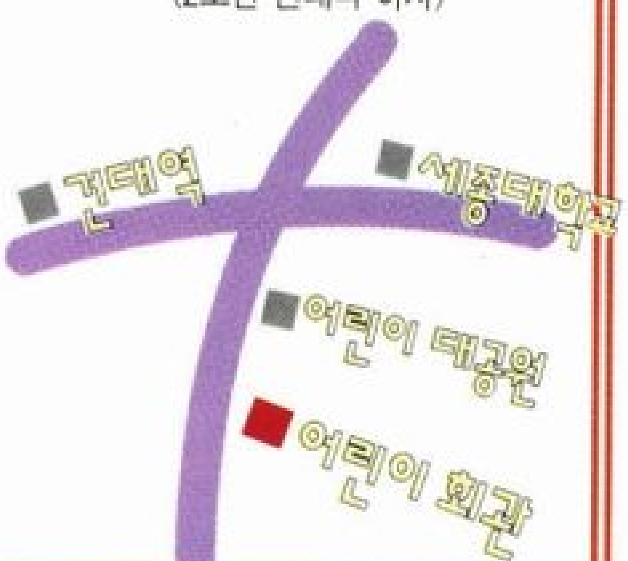
세계 자연사 전시회 5억년전



이번 6월 15일부터 서울 성동구 어린이 회관에서 열리는 「세계 자연사 전시회 5억년전」. 내년 5월까지 열리게 되는 이 전시회는 구석기, 신석기때 살았던 공룡들의 뼈, 공룡알, 그리고 여러 종류의 화석, 곤충 등 30여만점이 전시되고 공룡의 멸종위기 때의 모습과 멸종된 이유 등 상세하게 설명되어 있다.

■ 장소 : 성동구 어린이 회관

■ 위치 : 어린이 대공원 후문 오른쪽 어린이 회관 (2호선 건대역 하차)



챔프탐험대

이 코너는 KOEX 에서 열린 「'95 SEK쇼」를 취재하여 재미있게 구성한 것입니다. 게재된 사진들은 챔프 사무실에서 출발하여 코엑스 전시장 취재까지의 상황을 재미있게 사진합성 했습니다. 합성된 사진들은 사실과 무관하며 독자여러분들은 착오없으시길 바랍니다.

챔프탐험대가 간 곳은 KOEX에서 열린「SEK '95 제9회 한국 컴퓨터 소프트 웨어 전시회」였다. 여러가지 다양한 소프트와 하드 웨어가 전시 되어 있었다. 자! 그럼 지금부터 탐험을 떠나 볼까?



지하철을 타기 위해 용산역으로…

"아니 이게 뭐야?" 용산역에 도착해 앞 광고판을 보니 게임챔프가 버철 파이터를 모델로 광고용 간판을 내걸었다.



드디어 삼성역에 도착!

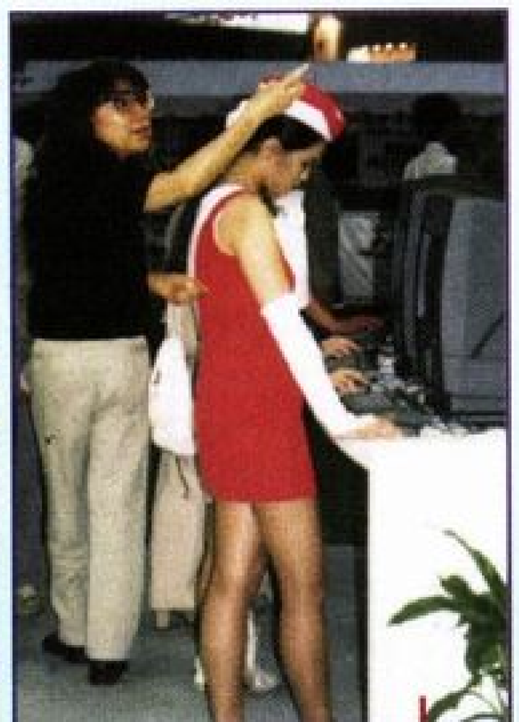
쭉~쭉~ 지하철을 타고 드디어 삼성역에 도착! 이 행사를 보기 위해 많은 사람들이 몰렸다. 첫발을 내딧는 순간「제 9회 한국 컴퓨터 소프트웨어 전시회」란 현수막이 바람에 휘날렸다. 그 위에는 동키콩 가족들이 여름 나들이를 나왔다.

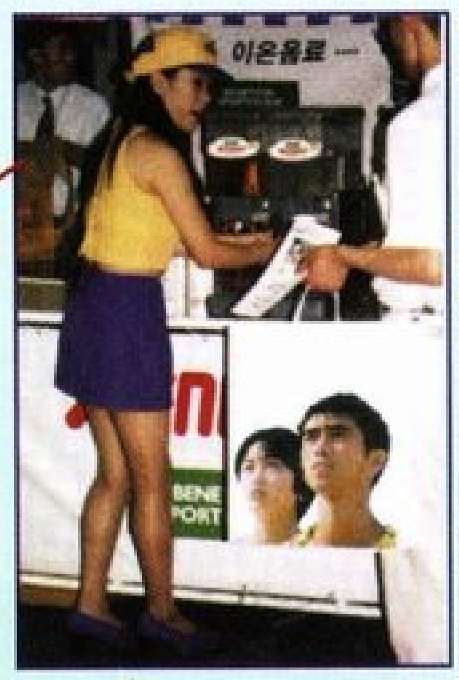


행사장으로…

드디어 행사장 안으로 들어왔다. 안에는 여러 소프트 개발 회사들 자리를 잡고 홍보를 하고 있었다. 그중 가장 눈에 띄는 것은「금연」이란 글자가 새겨진 기둥이였는데, 그 위에서 나들이 나온 두 마리의 킹콩이 줄을 타고 놀고 있었다.

야 저여자봐 졸고 있잖아?





현대 소프트

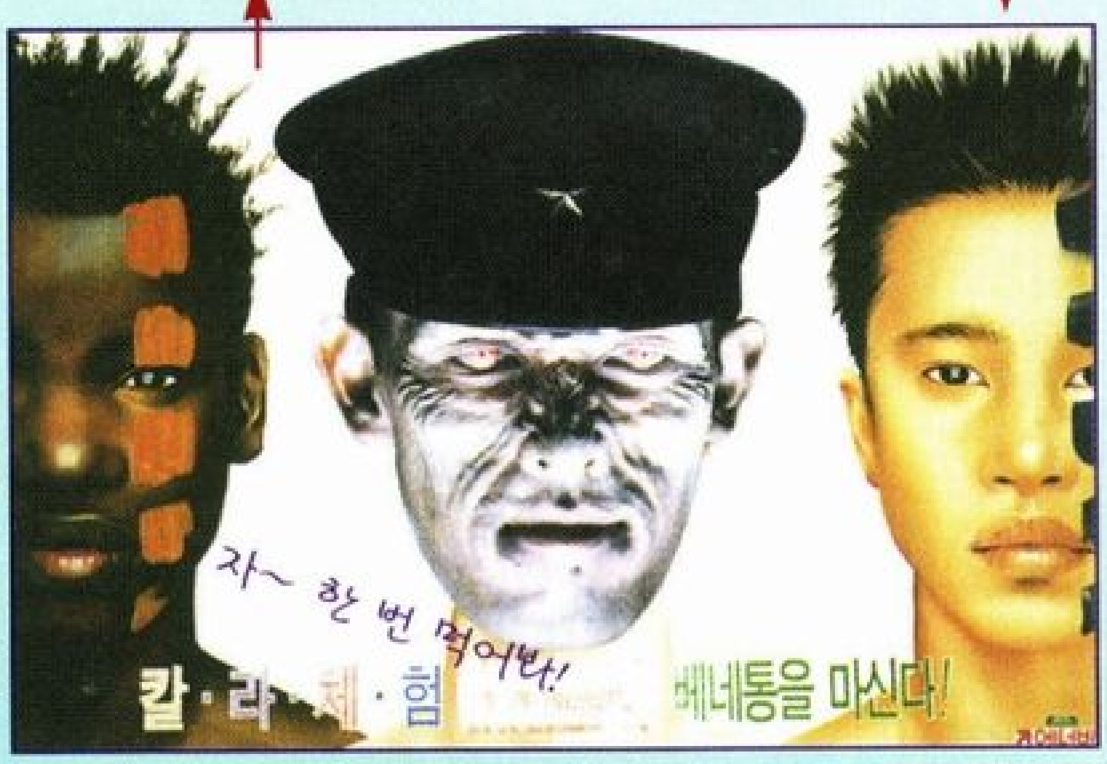
현대에서 개발한 소프트 팜플렛을 나눠주고 있는 현대 나레이터. 뒤에서 원시인이 함께 휴대폰 선전도 했다. 다른 사람들은 보았을까?





LG 소프트

LG 소프트 웨어에서 원시트라는 프로그램을 개발했다.
이 프로그램은 업무에 관한 여러가지 일을 손쉽게 다룰수 있는 아주 간편한 프로그램 이다. 그런데 손위엔 무얼 들고 있는거지?



우와! 무료 시음회다!

무료 시음회도 열렸다.「칼라 체험 베네통을 마신다」라는 문구와 함께 에너비트라는 음료수를 제공하고 있었다. 하지만 가운데 있는 모델을 보니 정말 마실맛이 안나는군!



폭소 제조기 점박이

'바우바우' 비디오 출시

만화계에 신선한 웃음을 던져준 점박이 바우바우가 드디어 비디오로 출시됐다. 한편 출시전 시사회를 열어 바우바우 팬들에게 1시간에 걸쳐 웃음을 안겨주고 T셔츠, 모자 등 캐릭터 상품들을 나눠주기도 하였다.

비디오에서도 말썽 피울 것인가?

말썽꾸러기 똥개 바우. 언제나 기분 내키는 대로 행동하는 바우는 한쪽눈이 까맣고 쭉 벌어진 입으로 항상 헤헤 거린다.

어디서 굴러먹다 온 개인지는 모르지만 따뜻하게 감싸주는 뽀미. 뽀미의 아버지는 개를 사랑하는(자칭) 애견가이지만 똥개에게만은 박색하다. 더우기 직업은 야쿠자의 보스. 말썽만 피우는 바우가 야쿠자 두목 밑에서 살아남을 수 있을까?

애견센타에선 팔지 않아요

바우 : 만화의 주인공. 비록 개지만 언제나 인간을 빰치고 살아간다. 덜떨어져 보이는 외모와 누구에게도 지기 싫어하는 똥고집이 언제나 생명(?)을 위태롭게 한다. 하지만 대다수가 본의 아





닌 사고이므로 뽀미는 바우를 싫어하지 않는다.

똥개는 애견이 될 수 없어

야쿠자 두목 : 뽀미의 아버지이자 야쿠자의 두목인 그의 이름은 밝혀지지 않고 있다. 뽀미가 원하는 일이라면 무엇이든지 해주기 때문에 바우를 받아들였지만 뽀미가 없는 틈을 타서 바우를 제거(?)하려고 애쓴다. 그러나 번번히 바우에게 당하기만 하는 한심한 야쿠자 두목이다.

나와 바우는 친한 친구

뽀미 : 야쿠자 두목의 딸이며 착하디 착한 국민학교 3학년 소녀. 우연히 만난 바우가 좋아서 집에 데리고 왔으며 바우 또한 뽀미를 좋아한다. 야쿠자 두목은 뽀미가 바우를 싫어하도록 만들려 하지만 덜떨어진 외모 탓인지는 몰라도 뽀미는 바우를 좋아한다.







※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 2주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

전문점 탐방

게임에 굶주린 자 모두 '오시오'



성북구 정릉에는 일찌기부터 차세대 게임기 문화가 발달했다. 즉 변화하는 게임산업에 신속히 적응한다는 의미이다. 그것은 게임문화 발달을 위해 매개 역할을 하는 게임챔프가 있어서 가능했고 또 정릉의 소문난 게임샵이 있어서 가능했다고 한다. 정릉땅을 밟자마자 항상 밝은 분위기와 어디선가 이쪽으로 '오라'라는 소리가 들리는듯 한데... '저쪽으로 가시오' 라는 표현을 거북해 하는 오시오 게임매장 때문이라는 것을 금방 느낄 수 있다.

예전엔 정릉 게임이라고 불리워졌던 이 게임샵은 한 시대를 풍미했던 16비트 기종을 다루고 있다가 차세대기가 들어오므로써 더욱더 강한 이미지를 심어주기 위해 오시오라고 이름을 바꾸었다. 이곳은 패밀리, 슈퍼알라딘보이, 슈퍼컴보이부터 요즘의 차세대 게임기인 플레이스테이션, 새턴, 3DO 얼라이브 등 모든 종류의 게임기를 취급하고 있다. 실이 있으면 바늘이 있듯이 기계가 있으면 소프트도 있는 법. 슈퍼컴보이부터 시작해 네오지오까지 엄청난 소프트를 진열장 앞에 전시해 놓았다. 마침 이곳에 갔을 때 두명의 꼬마 손님들이 네오지오 게임인 「킹 오브 화이터즈 '94」를 즐기고 있었다. "이곳은 게임 소프트가 많아서 좋아요. 그리고 언제나 게임을 즐길수 있어 좋구요!" 라며 자못 자기의 단골 매장에 만족감을 느끼는 듯했다.

그리고 '오시오'라고 분위기에 어울리는 간판을 내건 사장님께서는 "이곳은 용산과는 달리 주변의 중, 고등학교가 많아 학생들이 자주 찾아옵니다. 그런 학생들에게 빠르고 더욱 신속한 정보를 체험할 수 있도록 노력하고 있으며 값싼 소프트를 제공하고 있습니다." 라고 그의 사업의지를 밝혔다.

이번 7월은 오시오 게임샵이 태어난지 4주년이 되는 날이다. 오늘도 사장님께서는 "게임을 사랑하는 모든 게임유저들은 이곳으로 오시오!"라고 밤만되면 외치신다고...

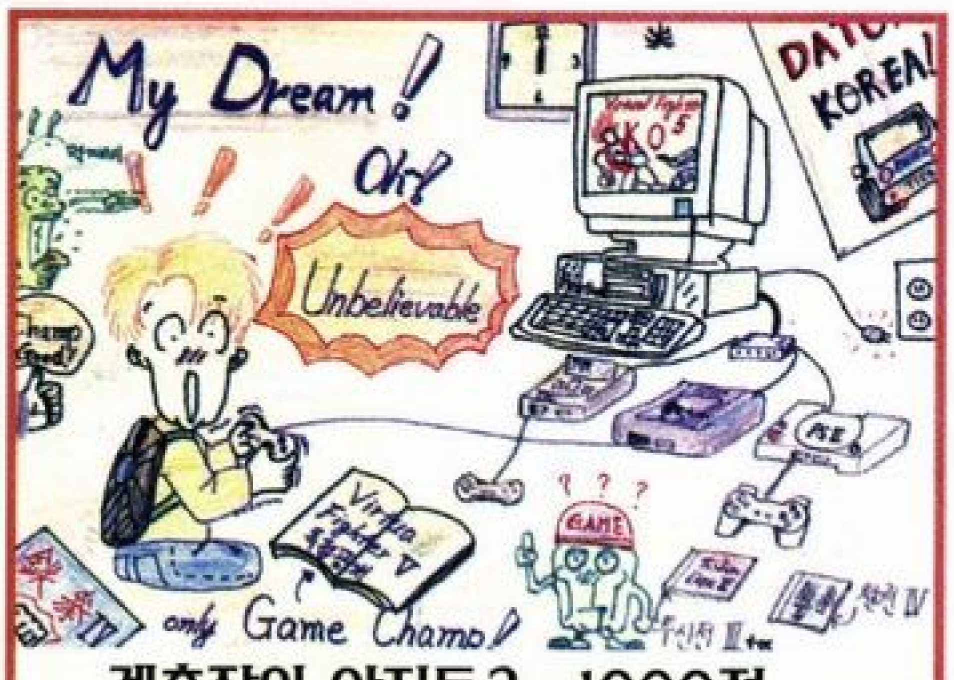
■문 의 처 : 오시오게임 911-4057

게임챔프 '95.8 GENESIS	게임챔프 '95.8 GENESIS

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 2주년(94년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

겜훈장

방학은 게임 유저들을 설레이게 한다. 우선 시간의 속박에서, 행동의 속박에서 풀려나기 때문이다. 어쨌든 게임을 많이 할 수 있어서 여름방학은 좋다. 그런데 겜훈장은 여름방학도 없나?



겜훈장의 아지트? 1000점

허길영/ [redacted]

Q 안녕하세요 겜훈장님? 제가 사는 곳은 안동입니다. 지방이라서 그런지 버철파이터2가 나온지 2일밖에 되지 않았습니다. 그렇지만 열렬한 챔프 독자여서 그런지 벌써 듀랄까지 이기고 엔딩을 봤습니다. 하지만 듀랄을 이겼는데, 알파벳으로 이름을 새기는 부분에서 영문자를 바꾸는 방법을 모르겠습니다. 제발좀 가르쳐 주십시요.

A 화면상에도 자세한 설명이 나와 있긴한데 가드버튼인 G 버튼을 누른 상태에서 조종키를 움직여 바꾸면 됩니다. 그리고 영문자를 쓰는 방법은 선택된 영문자로 다가가 기술을 사용하면 문자가 새겨집니다.

권영태/ [redacted]

Q 안녕하십니까? 저는 슈퍼 알라딘보이를 사용하고 있는 독자입니다. 얼마전 거금을 들여 구입한 랑그릿사2에 문제가 생겼습니다. 가장 중요한 세이브가 안되는 것입니다. 계속 세이브를 해도 '데이타가 없습니다'라고 나옵니다. 어떻해야 하지요?



겜훈장은 3명이다! 800점

이승규/ [redacted]

A 랑그리사의 세이브 방법은 두가지가 있습니다. 한가지는 리얼타임 세이브로 전투가 진행되고 있는 도중에 턴을 종료하기 위해서 선택하는 윈도우의 제일 아래부분에 있는 것입니다. 그리고 또 하나는 하나의 전투가 끝나고 병사를 재편성할 때입니다. 세이브를 할 것인지에 대해서 물어보므로 그 때 세이브를 하면 됩니다.

편용기/ [redacted]

Q 겜훈장님 이 무더운 날에 수고가 많으십니다. 다름이 아니오라 저는 슈퍼 알라딘보이를 가지고 있는 유저입니다. 본론으로 들어가 32X로 버철 화이터가 이식된다는 것이 사실입니까? 만약 이식이 된다면 가격과 발매일은 언제쯤 될까요?

A 32X로 버철 화이터가 이식되는 것은 사실입니다. 가격과 발매일은 아직 밝혀지지 않았지만 용량은 32M이며 이제까지 발매되었던 새턴용이나 아케이드용과는 다른 또 하나의 버철 화이터로 등장할 것입니다.

복헌구/ [redacted]

Q 겜훈장님! 저는 게임챔프를 첫 창간호부터 지금까지 꾸준히 모으고 있는 열렬한 팬이랍니다. 게임은 플레이 스테이션의 철권과 투신전을 가지고 있는데, 투신전의 경우 시점변경을 자유로이 변경할 수 있는데 철권은 시점을 변경할 수 있는 방법은 없나요? 있다면 제발 알려주세요.

A 철권의 시점 변경은 투신전만큼 자유롭게 되는 것은 아니지만 가능합니다. 이것은 대전시의 초반에만 가능한데 스타트 버튼을 누르면 변하게 됩니다. 단, 이긴자에 한해서만 가능하며 시점변경 제한시간이 있기 때문에 약간 부자유스러운 면이 있습니다.

김종한/ [redacted]

Q 겜훈장님 진짜로 궁금한 점이 있습니다. 버철 화이터에서 듀랄 고르기, 스탭 이름표시, 아케이드 모드 변환외에 시점을 바꾼다거나 또다른 비법이 있습니까? 그리고 클락 워크 나이트에서 숨겨진 엔딩이 있는지요. 또 새턴의 능력을 보강해 주는 무엇인가가 나올까요? 아니면 새턴을 능가하는 새로운 새턴이 나올까요?

A 간단하게 설명해 드리지요. 우선 버철 화이터에서 앞서 말한 비법 중에 새로운 비법은 아키라의 철산고를 요자천림으로 공격하여 쓰러뜨리면 리플레이시에 특수한 시점이 나오게 됩니다. 이 이외에는 아직까지 특별한 비법은 발견되지 않았습니다. 그리고 클락 워크 나이트에는 숨겨진 엔딩같은 것은 없으며 엔딩이 미결로 끝나는 이유는 7월달에 발매되는 후속편 때문입니다. 마지막으로 새턴의 새로운 업 그레이드 옵션은 아직 발표나 계획은 없지만 모든 게임기가 그렇듯이 시간이 지나면 당연히 발매될 것입니다. 참고로 새턴의 내부에 들어가 있는 32Bit 칩의 이름은 SH-2인데 이번에 SH-3가 나왔습니다. 이것은 무언가를 만들지도 모른다는 이야기 이지요.

정해평/ [redacted]

Q 겜훈장님! 저의 답답한 가슴을 후련히 풀어주세요! 저는 3DO용 슈퍼 스트리트 파이터2 터보를 하고 있는 독자입니다. 다름이 아니오라 게임챔프 부록인 3DO 얼라이브 잡지 5월호에서 고우키를 고르는 법이 나와 있어 한번 해 보았는데 아무리해도 되질 않아요. 친구들과 함께 노력해 보았지만 도저히 고우키는 커녕 고우키의 콧털하나 보이지 않습니다. 고우키 고르는 방법을 좀더 자세하게 설명을 해 주시고 고우키의 슈퍼콤보도 되도록이면 가르쳐 주세요.

A 고우키에 대해서는 제가 알고 있는 방법을 가르쳐 드리죠. 우선은 캐릭터 선택화면에 들어가기 전에 패드의 버튼 3개를 모두 펀치로 바꿔놓습니다. 그후에 캐릭터 선택화면에서 류, T.호크, 가일, 캐미, 류순으로 각각 2초정도씩 머무른 후에 마지막 류에서 펀치 버튼 세개를 동시에 누릅니다. 그러면 고우키를 고를 수 있습니다.

오준환/

Q 안녕하세요? 저는 제 4차 슈퍼 로보트대전을 열심히 플레이하고 있는 유저입니다. 궁금한 것은 가토의 건담 GP-02가 최강의 MAP병기인 아토믹 바주카를 얻을 수 있다고 합니다. 어떻게 해야지만 얻을 수 있나요?



숏팔이 훈장님 500점

손경식/

A 아토믹 바주카는 일단 가토를 동료로 만든 후에 「허먼의 그림자」라는 시나리오로 진행해야 합니다. 이 시나리오를 클리어하면 가토의 GP-02에 아토믹 바주카라는 맵 병기가 추가됩니다. 아토믹 바주카를 포기한다면 샤아의 사자비를 얻게 되지만 사자비 보다는 가토쪽이 10배정도의 쓸모가 있습니다.

이태호/

Q 저는 얼마전 슈퍼컴보이를 구입해 아랑전설2라는 게임을 즐기고 있는 유저입니다. 다름이 아니오라 다른 캐릭터의 초 필살기들은 모두 알겠는데, 쥬베이와 첸신찬의 초필살기를 잘 모르겠습니다.

A 일단 쥬베이의 초필살기는 '↙모았다가 ↓↘→↗ 약킥+강펀치' 이고 첸신찬의 초필살기는 '↙모았다가 ↓↘→ 약킥+강펀치' 입니다. 쥬베이의 초필살기 경우 상대방이 근접해 있을 때 사용해야 합니다.

김상남/

Q 안녕하세요 겜훈장님. 저는 단지 게임만을 즐기며 살아온 게임맨입니다. 한가지 여쭤볼 말이 있는데, 지난 게임챔프 6월에 일석삼조 CD-ROM 를 부록으로 주셨습니다. 이 CD를 얼라이브에 넣으면 어떻게 되나요? 또 얼라이브 등과 같은 다른 게임 CD를 컴퓨터 CD-ROM에 넣으면 어떻게 되나요? 상식을 넘는 질문이지만 꼭 답변해 주세요.

A 일석삼조 CD-ROM은 동영상, 게임 데모 및 여러가지의 음악이 들어있습니다. 동영상과 게임 데모는 컴퓨터의 윈도우 상에서만 볼 수 있고 음악은 CD 플레이어나 컴퓨터 CD-ROM에서 들을 수 있습니다. 물론 3DO에 넣게 되면 음악이 나오죠. 그리고 다른 게임 CD를 컴퓨터 CD-ROM에 넣게 되면 당연히(?) 아무것도 되질 않겠죠. 아마 에러메시지가 생길 것입니다.

원진연/



불타오르는 겜훈장 600점

이상진/

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저는 지금 FC용 드래곤볼 시리즈를 즐기고 있는 독자입니다. 지금까지 나온 드래곤볼 시리즈는 모두 엔딩을 보았습니다. 하지만, 드래곤볼 Z3는 한가지 문제점 때문에 더이상 진행을 하지 못하고 있습니다. 그것은 인조인간 19호와 20호가 등장하는 곳인데 이곳에서 도저히 인조인간들을 찾지 못하고 있습니다. 어떻게 해야만 인조인간들을 찾을 수 있을까요?

A 인조인간 19호와 20호는 마을 사람들의 말을 들으며 진행해야 합니다. 마을 사람들의 말에는 동, 서, 남, 북을 가르키는 말이 나오는데 ひがし, にし, きた, みなみ가 동, 서, 남, 북이므로 이대로 찾아가 보십시오.

김하늘/

Q 겜훈장님! 저는 롤플레잉을 처음 하는 초보자입니다. 한가지 여쭤볼 말이 있어서 이렇게 펜을 들었습니다. SFC용 크로노 트리거를 하고 있는데 시간의 끝으로 가서 타임게이트를 찾으려고 하는데 어디있는지 알고 싶습니다. 꼭 알려주십시요.

A 시간에 끝에는 타임 게이트가 7개가 있는데 현재의 시간대로 돌아갈 수 있는 타임 게이트는 타임 게이트가 완정되기 전의 위쪽에 있는 것입니다. 주의할 점이 한가지 있는데 현재의 시간으로 돌아가게 되면 왕국이 마물들의 왕국으로 변해있다는 것입니다.

박경태/



질문에 둘러쌓인 겜훈장 500점

박진영/

Q 겜훈장님! FF6에 대해 몇가지 질문을 올립니다. FF6에 박물관을 클리어하고(리름을 구하고)나면 덩치가 큰 녀석이 꼼짝을 하지 않습니다. 어떻게 해야 하나요? 그리고 롬팩이 세이브가 되질 않습니다. 이 두가지 질문을 꼭 답변해 주십시요.

A 덩치가 큰 녀석이라는 것은 아마도 아우자를 이야기하는 것같습니다. 아우자는 원래 움직이지 않는 존재이므로 신경쓰지 않아도 상관 없습니다. 그리고 팩이 세이브가 되지 않는 것은 백업 램의 수명이 다되었기 때문일 것입니다. 포기하십시오.

김규용/

Q 안녕하세요 겜훈장님! 저는 여러 장르중 RPG를 가장 좋아하는 유저입니다. 현제 보유하고 있는 기종은 슈퍼컴보이로 천사의 시를 플레이하고 있습니다. 언뜻 듣기로는 천사의 시에서 레벨을 99로 만드는 방법이 있다고 하는데 그 방법을 가르쳐 주십시요. 전지전능하신 겜훈장님만 믿겠습니다.

A 우선, 게임 시나리오마다 준비되어 있는 체크 포인트로 가기전에 지정된 장소에서 일정한 레벨을 맞춰 놓아야 합니다. 베렌에서 크라나를 구출했을 때 LV9, 벨탑을 클리어할 때 LV25, 후알에서 크라운라스를 얻었을 때 LV38, 레큐펠성에서 레큐펠을 무찔렀을 때 LV47. 이 상태에서, 체크 포인트를 통과하면 보너스 경험치를 얻게 될 때 레이어도들은 0레벨 업이라고 화면 메시지가 나옵니다. 이곳에서 전원의 레벨이 한번에 99까지 올라가고 능력치도 꽤 오릅니다.

김태일/

Q 겜훈장님 소박한 소망이 있어서 이렇게 편지를 띄웁니다. 저는 지금 SD 비룡의 권에 미쳐 다른 게임은 눈에 보이지도 않습니다. 혹시 SD 비룡의 권에서 숨겨진 비기가 있으면 가르쳐 주세요. 꼭 부탁드립니다.

A SD 비룡의 권에는 사운드 모드가 있습니다. 일단 타이틀 화면에서 상, 상, 하, A, A, A 스타트 버튼 순으로 누르면 모드 선택 화면으로 됩니다.

이한도/

Q 안녕하세요 겜훈장님. 저는 아케이드 게임 유저입니다. 일요일날 돈을 들고 나가면 오락실문을 닫을때까지 있을 정도로 게임을 좋아합니다. 어디서 들리는 소문에 의하면 X맨에서 고우키를 고르는 방법이 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 고우키를 고를 수 있습니까?

A 일단 커서를 스파이럴에 맞추고, 2초간 멈춘 후 실버사무라이, 사이록, 콜로서스, 아이스맨, 콜로서스, 사이클롭스, 울브린, 오메가, 레드 순서로 커서를 옮겨준 후, 마지막에는 실버 사무라이에서 1초간 기다렸다가 약킥, 강킥, 강펀치를 동시에 누르면 됩니다.

김태경/



겜훈장의 어렸을 때의 모습 500점

이철호/



모르는 문제는 몸으로 깨닫는다 500점

최우진/

차세대 게임정보!!
700-9661

*불건전 정보센터 080-023-0113
*스포키 게임정보 700-7400

IBM 게임정보!!
700-9690

*정보이용료 : 50원/30초

게임챔프 전자잡지
천리안 Go CHAMP

게임전용 전화문의

매주 토요일 2시부터 6시까지

슈퍼컴보이
714-7187

슈퍼 알라딘보이
707-1448
707-1450



† 선물과 점수를 드립니다 †

챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 특히 응모한 금단의 비법중 채택된 분에게는 1,000점이라는 파격점수를 드립니다.

⚜보낼 곳: ㉾140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「금단의 비법 담당자 앞」

보내실곳 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호:140-111 [금단의 비법] 담당자 앞

챔프 제공 금단의 비법

SFC 제4차 슈퍼 로보트 대전

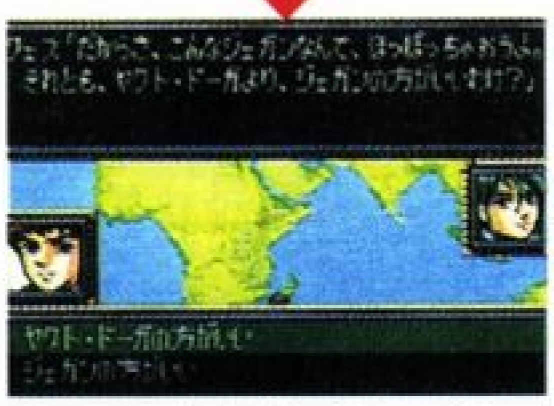
퀘스 = 파라야가 등장



이 맵은 주인공이 리얼 로보트계가 아니면 플레이할 수 없다



이 위치에 아므로의 유니트가 멈추면 퀘스가 등장한다



퀘스 = 파라야와 함께 야쿠토.도가를 얻을 수 있다



야쿠토.도가는 균형잡힌 우수한 모빌슈트이다

감춰진 캐릭터인 퀘스 = 파라야가 동료가 되고 강력한 모빌슈트의 야쿠토·도가를 입수할 수 있는 기술이다. 우선 「마즈커넥션」의 맵까지 게임을 진행시키자. 덧붙여서 이 맵은 주인공이 리얼 로보트계가 아니면 플레이할 수 없다. 여기에서 맵의 가장 왼쪽 위부터 오른쪽으로 8, 왼쪽으로 6의 장소에 아므로 = 레이의 유니트를 이동시킨다. 이 장소에 유니트가 멈추면 퀘스 = 파라야가 등장해 말을 걸어온다. 그런 후에 후에 맵을 클리어하면 회화 장면에도 퀘스가 등장해 동료가 된다. 그리고 모빌슈트의 제간과 바꾸면 고성능 모빌슈트인 야쿠토.도가를 얻을 수 있다.

SFC 크로노 트리거

마왕의개발실로 가자! 최강장비

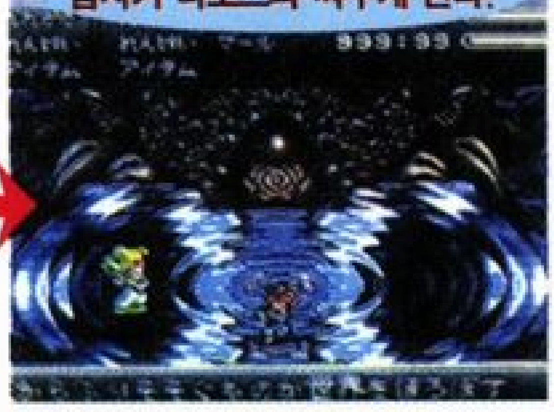
한번 게임을 끝내고 나면 즐길 수 있는 '강력한 뉴게임' 모드.

오른쪽 포드로 들어가면



오른쪽 문을 빠져 나가면 갑자기 라보스와 대결한다

갑자기 라보스와 싸우게 된다!



오른쪽 문을 빠져 나가면 갑자기 라보스와 대결한다

개발실로 갈 수 있다



라보스를 쓰러뜨리면 이 게임을 만든 사람들을 만날 수 있는 '개발실'로 갈 수 있다

이 모드에서는 리네의 광장 구석에 있는 오른쪽의 전송포드 안에 라보스로 가는 문이 나타난다. 게임 개시 후, 마루루를 쫓아서 중세로 가기 전에 이 문에 들어온 라보스를 쓰러뜨리면 게임 스탭진과 대화할 수 있는 개발실로 갈 수 있다. 고대의 해저 신전에서 라보스를 쓰러뜨려도 개발실로 갈 수 있다.

SFC 크로노 트리거

마왕의 최강장비

여기부터 감춰진 통로로



비네거의 숙소는 이 장소에서부터 아랫쪽으로 내려가서 감춰진 통로를 발견한다

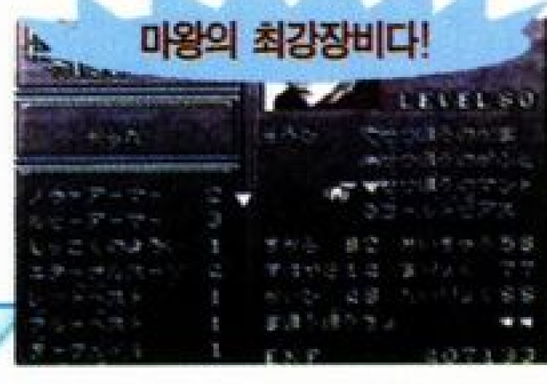
실버드에서 전체 맵상을 이동시키고 나면 중세의 마왕성의 흔적이 있는 오른쪽 위의 섬으

수수께끼의 아이템을 발견!



통로의 앞에 있는 감춰진 방에서는 3개의 아이템을 입수할 수 있다

마왕의 최강장비다!



3개의 아이템은 모두 마왕전용의 장식품. 이것만 장착하면 마왕의 장비는 완벽하다!

로 가서 찾아보면 '비네거의 숙소'를 발견하게 된다.

그 숙소 사진이 있는 장소로부터 아랫쪽으로 계속 내려가면 감춰진 통로가 있고 통로의 앞쪽에 감춰진 방에서는 "절망의 낫", "절망의 투구", "절망의 찐만두" 등 마왕전용의 최강 장식품을 손에 넣을 수 있다.

SFC 레이디 스토커

빨간 힐의 사용법

빨간 힐을 장비하고



카지노에서 입수한 "빨간 힐"을 장비하면…

바아보에게 말을 걸면



데스베가스 마을에 있는 '바아보'에게 말을 걸어보자

좋아하는 코인이!



카지노용 코인을 좋아하는 종류만 받을 수 있다

게임의 종반부에 '데스베가스'의 카지노에 가면 '커프리캣처'의 경품중에 "빨간 힐"이 있다.

이 빨간 힐을 입수 후 장비하고 마을에 있는 '바아보'에게 말을 걸면 코인을 50개씩, 좋아하는 종류만 받을 수 있다.

SFC 마법진 구루구루

우선은 클리어하자



엔딩이 끝나고 잠깐 기다리면 화면이 새까맣게 된다. 이 때 커멘드를 입력하자

커멘드

게임 클리어 후 화면이 어두워지고 난 후 L버튼과 R버튼과 스타트 버튼을 동시에 누른다

마법을 전부 외우고 있다



니케와 쿠쿠리의 새로운 모험!! 마법진을 모두 외운 상태에서 시작된다. 이번에는 어떤 적이 기다리고 있을까?

클리어하고 나서 또 즐길 수 있다

게임을 클리어하고 나서 잠깐 기다리면 화면이 새까맣게 된다. 이 때에 커멘드를 입력해 보자. 그러면 성안에 있는 왕에게 불려가 마을에서 몬스터를 쫓아내라는 부탁을 받는다. 레벨은 1로 돌아가 버리지만 마법진을 전부 외운 상태에서 모험이 시작된다. 클리어하고 나면 도전해 보자

SFC J리그 익사이트 스테이지 '95

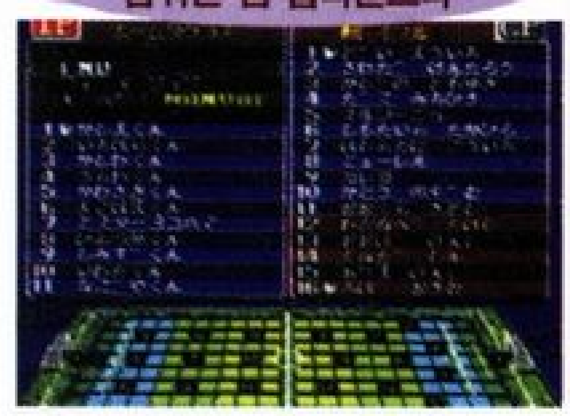
게임 선택화면에서!!



팀 선택화면에서 커멘드를 입력하자. 그러면…

팀 선택화면에서 L버튼과 R버튼을 누른 채로 팀을 선택한다

감춰진 팀 홈타운즈다

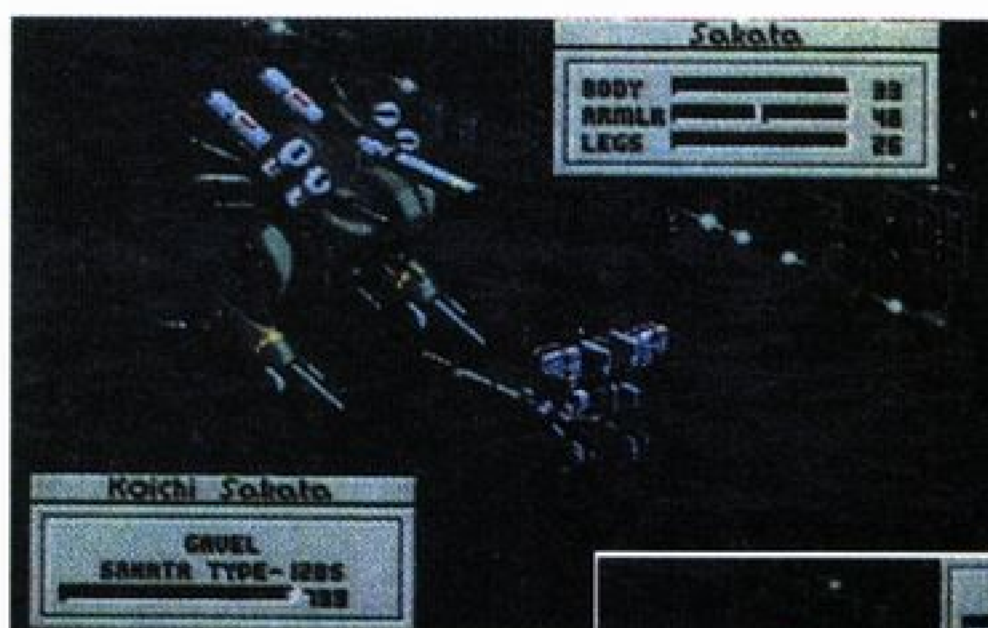


홈타운즈 등장!! 선수들은 주력, 슈팅력 등 모든 능력이 최고 수준이다

역시 감춰진 팀이 있었다!!

이 게임에서 감춰진 팀이 있는 것이 발견됐다. 팀 선택화면이 되면 L버튼과 R버튼을 누르면서 팀을 선택하자(어떤 팀을 선택해도 좋다). 그러면 홈타운즈라는 팀이 나타난다. 이 팀은 J리그팀의 본거지를 이름으로 한 선수들이 있는 수수께끼의 팀이다.

SFC 프론트 미션



음 역시 큼직해서 보기좋군



1P라면 이대로 하고 아무리 강해도 여기서는 웃을 수 밖에

시킹mk 참전!

프론트 미션의 미공개 비법중 엄청난 수의 적 대형 유니트가 출현하는 패스워드를 소개한다.

아래의 패스워드를 입력하면 사카타형이 탑승한 거대 번처, 시킹mk 가 나타난다. 이것으로 또 하나의 투기장에서 즐길 수 있게 된다. 주의할 점은 적 유니트 때문에 등 뒤쪽의 그래픽이 설정되지 않는다는 것이다. 1P로 하면 플레이어쪽을 향한 채로 공격하기 때문에 조금 이상할 지도 모른다. 가능하면 2P로 하는 편이 좋을지도.

〈 커멘드 〉

#GPセYOネネ9ス%
387コFキJ9サスGQ
オ5ケアZCエSrホヒ
ヨZアッケXPミFJ

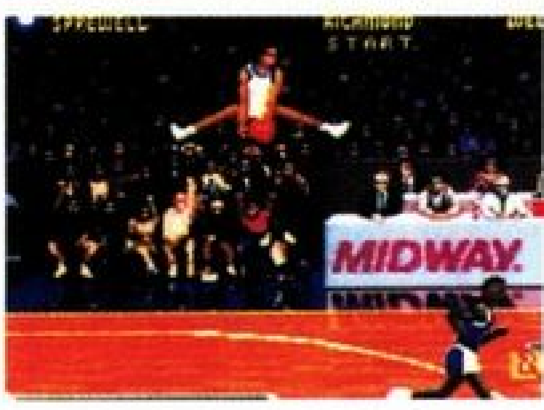
SFC NBA JAM 토너먼트 에디션

10개의 슈퍼 커멘드 대공개

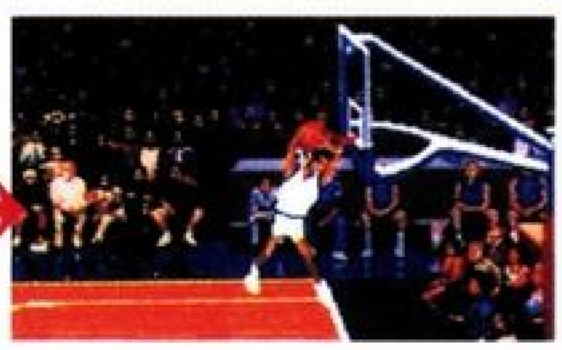
게임을 진행하는데 도움이 되는 커멘드를 소개한다. 「PRACTICE」 이외의 모드에서 시합전의 VS화면이 나오면 아래의 커멘드를 입력하자. 성공하면 시합 개시때 화면에 문자가 표시된다.

커 멘 트

커 멘 드	효 과
좌, 우, Ⓐ, Ⓑ, Ⓑ, Ⓐ	어느곳이라도 덩크슛이 가능
하, 우, 우, Ⓑ, Ⓐ, 좌	언제라도 화이어볼 가능
Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, Ⓐ, 하, 하, 상, 좌	터보가 무한정
상, 상, 하, 하, Ⓑ	슛 성공률 표시
Ⓐ, Ⓑ, 상, Ⓐ, Ⓑ, 상, 하	오펜스 능력 업
우, 우, 좌, 우, Ⓑ, Ⓑ, 우	디펜스 능력 업
하, 우, Ⓐ, Ⓑ, Ⓐ, 우, 하	푸쉬 능력 업
우, 상, 하, 우, 하, 상	브로킹 능력 업
좌, 좌, 좌, 좌, Ⓐ, 우	패스 스피드 업
상, 하, 좌, 우, 좌, 하, 상	3P슛 성공률 업



Ⓛ이나 Ⓡ을 누르면서 Ⓐ나 Ⓑ로 슛을 쏘자. 우와 굉장한 점프력이다



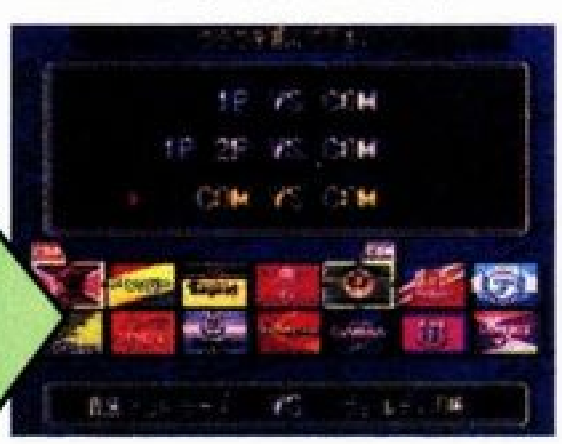
슬램덩크도 비교가 되지 않는 슈퍼 골. 인간의 움직임이라고는 생각할 수 없는 움직임이다

SFC J리그 익사이트 스테이지 '95

때로는 천천히 관전모드를 즐기자

컴퓨터끼리의 시합을 관전 할 수 있는 비밀이 발견됐다. 모드 선택 화면에서 커멘드를 입력한다. 그러면 플레이할 선수의 수를 결정하는 화면에 "COM VS COM"의 항목이 출현한다.

모드 선택화면에서 플레이 시즌 매치, 트레이닝A, PK의 모드에 커서를 맞추고 L과 R버튼을 누르면서 모드를 결정한다



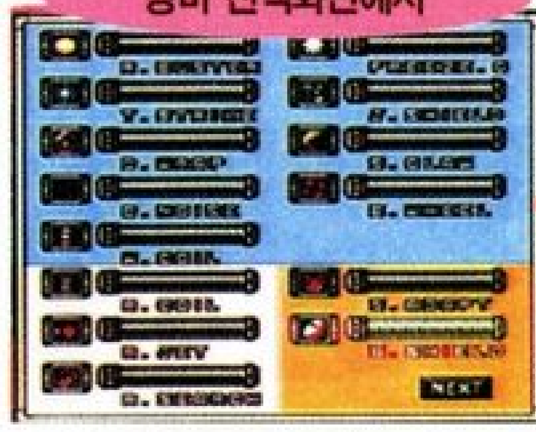
"COM VS COM"을 선택하면 컴퓨터끼리의 시합을 관전할 수 있다

SFC 록맨 7

부르스 방패 입수

수수께끼의 캐릭터 "부르스"의 심볼이라고 말할 수 있는 큰

장비 선택화면에서



승리하면 '부르스의 방패'를 입수할 수 있다. 무기 선택화면에서 언제라도 장비할 수 있다

부르스의 방패를 장비!



멈춰 서서 방패를 잡고 있으면 조무래기 적이나 중보스가 발사하는 탄환은 거의 막을 수 있다

방패.

'부르스의 방패'를 부르스로부터 빌릴 수 있다. 우선은 '클라우드맨', '터보맨', '세이드맨'의 차례로 스테이지를 돌면서 3개의 방에서 부르스를 만나자. 부르스와의 대화는 패스워드에 기억되어 있지 않기 때문에 전원을 끄지말고 3곳에서 계속해서 부르스를 만나야 한다.

성공하면 세이드맨의 스테이지에서 부르스와 전투하게 되고 부르스에게 이기면 그에게서 '부르스의 방패'를 빌릴 수 있다.

그 후에 무기 선택화면에서 방패를 장비할 수 있게 되고 멈춰 서서 방어 자세를 취하면 적의 탄환을 막을 수 있다.

MD 리스타 더 슈팅스타

패스워드 입력화면에서



패스워드 입력화면일 때 아래의 커멘드를 입력해 보자. 그러면…

패스워드 입력화면에서 'CANDY'라고 입력한다

패스워드다! 전원입력!!

「리스타 더 슈팅스타」에서 발견된 굉장한 비법을 소개한다. 패스워드 화면에서 'CANDY'라고 입력하면 리스타가 무적이 되어 버린다. 그외에도 'MUSEUM'이라고 입력하면 보스하고만 싸울 수도 있고 'ILOVEU'는 라운드 셀렉트, 'DOFEEL'는 타임어택, 'AAAAAA'는 몇번이라도 게임을 컨티뉴할 수 있다.

무적 모드다!!



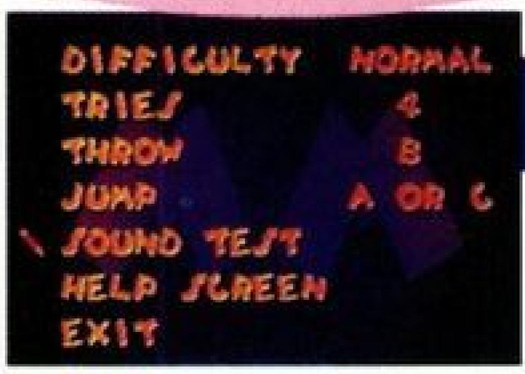
우와, 리스타가 무적이 되고 있다. 이렇게 되면 적도 장해물도 문제없다

MD 미키매니어

마음대로 스테이지를 선택할 수 있다!

갑자기 스테이지 셀렉트할 수 있는 비법이 발견됐다. 우선 오

옵션의 사운드 테스트 화면에서



옵션의 '사운드 테스트'를 선택해 커멘드를 입력하자

커멘드

사운드 테스트 화면에서 'MUSIC'을 "CONTINUE", "S.E."을 "APPEAR" "VOICE"를 "THINK…"로 "EXIT"에 커서를 맞추고 +버튼의 왼쪽을 계속 누른다

프닝 사운드테스트 화면에서 3개의 항목을 「캡션」과 같이 변경시키자. 그리고 "EXIT"에 커서를 맞추고 +버튼의 왼쪽을 삐용~ 소리가 날 때까지 계속 누르자. 그리고 나서 게임을 시작하면 스테이지 셀렉트를 마음대로 할 수 있게 된다.

스테이지 셀렉트를 할 수 있다!



"EXIT"를 선택하고 나서 "스타트 게임"을 선택하면 스테이지 셀렉트를 할 수 있다

아래의 독자들에게는 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

SFC 슈퍼 동키콩 컨트리

타임머신 비법

첫번째 스테이지를 반드시 디디콩으로 클리어한다. 그러면 두번째 스테이지로 가는 길이 생기는 데 두번째 스테이지로 가는 도중 . X. L. R버튼을 동시에 마구 연타하면 두번재 스테이지가 그냥 생략되고 세번째 스테이지로 넘어갈 수 있다. 한번에 실패해도 몇번 시도해 보면 반드시 된다.



안홍일/[illegible]

챔프점수 1,000점

SFC 크로노 트리거





비밀통로로 가자

크로노가 마루를 납치하겠다고 감옥에 들어간다. 그 감옥에서 탈옥을 해서 여러 감옥을 돌아다니다 보면 크로노가 들어갈 만한 창문이 있다. 그 창문 안으로 들어가면 벽이 나온다. 그 벽을 올라가면 비밀 장소로 갈 수 있다.

성명미상/[illegible]

챔프점수 1,000점

SFC 화이널 환타지6

알테마 웨폰 입수법

입수방법은 LAST BOSS에서 세번째 캐프카와 싸우기 전에 보스전에서 록크나 흉내장이 고고를 이용해 훔치기를 하면 검 나그나록과 또 하나의 검 알테마 웨폰을 입수할 수 있다. 검을 훔치기 전에는 절대 BOSS를 죽여서는 안된다.

박경민/[illegible]

챔프점수 1,000점

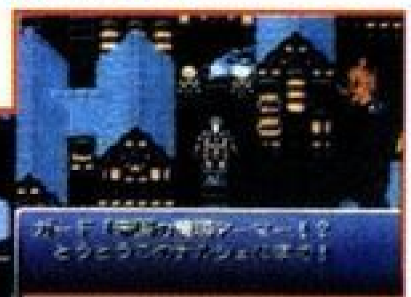
TM리스타즈 입수법

대륙 붕괴 후에 동물들이 다니는 평원이 있다. 그 대륙의 약간 왼쪽 아래에 십자가 모양의 대륙의 숲에서 나오는 공룡을 죽이면 TM리스타즈를 입수할 수도 있으며 기대 이상의 레벨 업을 할 수도 있다.

정동훈/[illegible]

챔프점수 1,000점







ARC 킹 오브 화이터즈 '94

연속으로 장풍계 기술을 사용!



일단 게임이 시작되면 뒤로 백 대쉬를 한 후 장풍계 기술을 한번 쏜다. 그후 상대방이 피하게 되면 다시 백 대쉬한 후 장풍계 기술을 쏘고 그 장풍이 화면상에서 사라지기 전에 다시 한번 쏜다. 이런식으로 연속으로 장풍계 기술을 사용할 수 있다. 특히 킹의 베놈 스트라이크를 사용하게 되면 아주 유용하다.

이주호/[illegible]

챔프점수 1,000점

버그를 잡아라!

버그구속영장

성명:

그대를 버그체포를 위한 게임챔프 버그헌터 특수대 요원으로 임명한다.
그대는 이 구속영장을 이용하여 합법적으로 버그를 체포할 수 있으며 체포한 버그를 챔프로 압송할 때 이 구속영장을 함께 보내주면 10명을 추첨하여 포상할 것이다.

게임챔프의 실세 빅보스

긴급지령 1

6월말에 치뤄진 지방의회 선거에서 설치던 인간 버그들이 대거 감방으로 보내졌다. 한편 신성한 한표를 돈주고 사려던 이억원 후보와 지키지도 못할 공약을 남발하던 허풍선 후보, 그리고 다른 후보 비방을 일삼던 남의욕 후부 등은 꼴찌로 낙선하여 현재 알거지가 됐다고 한다. 이를 타산지석으로 삼아 버그헌터 제군들은 정정당당한 삶을 살도록 하자.

긴급지령 2

버그헌터가 보내는 엽서의 버그 문제가 심각한 문제로 대두됐다. 심지어 「빅보스」를 「빅버스」라고 세번씩이나 쓴 엽서도 있었다. 각성하라! 버그헌터들이여!

긴급지령 3

이달의 할 일은 지난 달과 마찬가지로 룰라의 「날개잃은 천사」로 버그를 잡아라!의 로고송을 만드는 것이다. 예를 들어 제목은 「살곳잃은 버그」로 바꾸고 "사바사바"를 "잡아잡아"라고 개사한 후 보내주기 바란다.

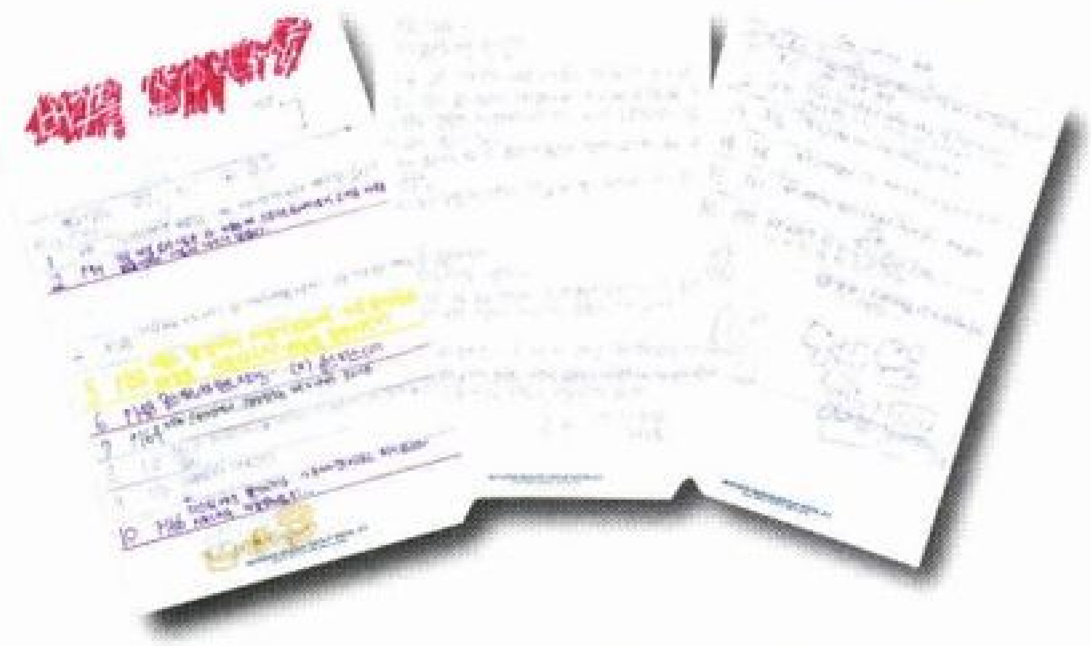
※ 이번호에는 버그헌터 제군들의 「버그를 잡아라 로고송」 엽서가 폭주한 탓에 부득이 수신자 응답을 자제한다. 이점 이해해 주기 바란다.



선착순 하나 포상점수 2,000점

김호중/

버그를 잡아라 로고송 제 1호



발신자 가사검색

버그를 잡아잡아잡아
버그를 잡아잡아잡아
버그를 잡아 기뻐하는 예전에 내모습 찾아 잡아잡아잡아
오 이렇게 많은 독자들이 버그잡아놓고 쓰기도 싫고 보내기도 싫고 귀찮으니까 진실한 버그헌터의 의미의미 도대체가 도대체가 찾을 수가 없어 찾을 수가 없어
쉽게 잡을 수가 있는데 보내기가 싫어서 가만히 있다가 좋은 기회 다놓쳐
버그를 잡아 방황하는 예전의 내모습 찾아 사바사바

버그생포상황

본지 79P에서 TV 애니메이션 슬램덩크의 가격은 8,900엔(X), 8,800엔(O)
본지 164P 신작라인에서 모탈컴배트2는 SFC(X), 32X(O)
이하 생략

선착순 둘 포상점수 2,000점

김영석/

버그를 잡아라 로고송 제 2호

발신자 가사검색

빅보스와 아이들의 「살곳잃은 버그」
버그를 찾아 잡아잡아잡아
버그를 찾아 잡아잡아잡아
버그를 찾아 헤매이지 세상의 평화 위하여 찾아 잡아잡아잡아
오 이렇게 많은 버그들이 모두 춤을 추며 놀 때 네가 싫고 넌 필요없고 쓸모없다 했지 난 오 이런저런 버그 버그 다잡고 보니까 진실한 버그의 재미 재미 도대체가 도대체가 찾을 수가 없어
버그없이는 못살아 단 하루도 못살아 아주 크게 눈을 뜨고 찾아보면 버그가 있어 버그를 찾아 방황하는 나의 예전의 그 모습 찾아 잡아
나 이제 알아 버그의 재미를 그건 환상이었어 느낄 수 있니 버그의 존재를 우리들의 행복인걸 언제라도 넌 내가 원한다면 잡힐듯 보였고 잡아 잡아
변덕스러운 내 기분 맞추려 고민도 하고 하지만 너의 고마왔던 버그를 난 당연하듯 생각했었던 거야

버그생포상황

본지 91P 64비트 새턴(X), 32비트 새턴(O)
본지 170P 테일 환타지아의 용량은 16메가(X), 32(O)
본지 170P 테일 환타지아의 가격은 미정(X), 9,600엔(O)
이하 생략

선착순 셋 포상점수 2,000점

이승찬/

버그를 잡아라 로고송 제 3호

발신자 가사검색

살곳잃은 버그
버그를 찾아 잡아 찾아 잡아
버그를 찾아 잡아 찾아 잡아
버그를 찾다 지쳐버린 나의 지금의 이 모습 힘들다 사바 사바
오 이렇게 많은 버그들이 챔프에 돌아다닐 때 네가 싫고 넌 얼굴도 없고 몸도 없다 했지만 난 오 이런 저런 버그 버그 많이 잡다 보니까 진실한 버그의 의미 의미 도대체가 도대체가 찾을 수가 없네
쉽게 잡을 수가 있는데 챔프 속에 있는데 조용하게 연필을 집고 찾아보면 찾을

수가 있어 버그를 찾아 방황하는 나의 지금의 이 모습 찾아 사바
나 이제 알아 버그의 기분을 그건 환각이었어 느낄 수 있니 버그의 시작은 챔프 첫장부터인걸
언제라도 넌 내가 잡으려면 잡을 수 있고 사바 사바 변덕스러운 널 잡아보려 고민도 하고 하지만 너를 잡는 것은 힘들고 챔프에 뽑히기도 힘든거야
나 이제 알아 버그된 기분을 그건 착각이었어 느낄 수 있니 버그의 끝은 챔프의 마지막 페이지인걸

버그생포상황

본지 156P 드래곤퀘스트의 가격은 11,800엔(X), 미정(O)
본지 164P 니치부츠 아케이드 클래식의 사진은 라이트 크루세이더임
이하 생략



선착순 넷 포상점수 2,000점

송지현/ [redacted]

버그를 먹고 산다는 상상의 동물을 아세요?



발신자 내용검색

저는 지난 6월호부터 본격적으로 버그잡이에 뛰어든 송지현입니다. 왠지 오늘은 버그잡이에 흥이나지 않는군요. 이유인 즉슨, 제가 돈이 없어서 게임챔프 7월호를 6월 7일에야 구입했답니다. 늦게 보내 봤자 「그밖의 버그헌터 리스트」에도 못오르지 않을까 해서 아예 포기한 상태이기 때문이죠. 하지만 지난달 선착순 다섯번째 버그헌터의 수신자응답에서 빅보스께서 모든 버그헌터의 편지를 하나하나 체크하신다는 글을 읽고 다시 용기를 냈습니다. 제일 마지막에 도착하는 편지가 될지라도 최선을 다하겠어요. "늦었다고 생각할 때가 지장 빠를 때다"라는 말을 명심하고 열심히 잡겠습니다.

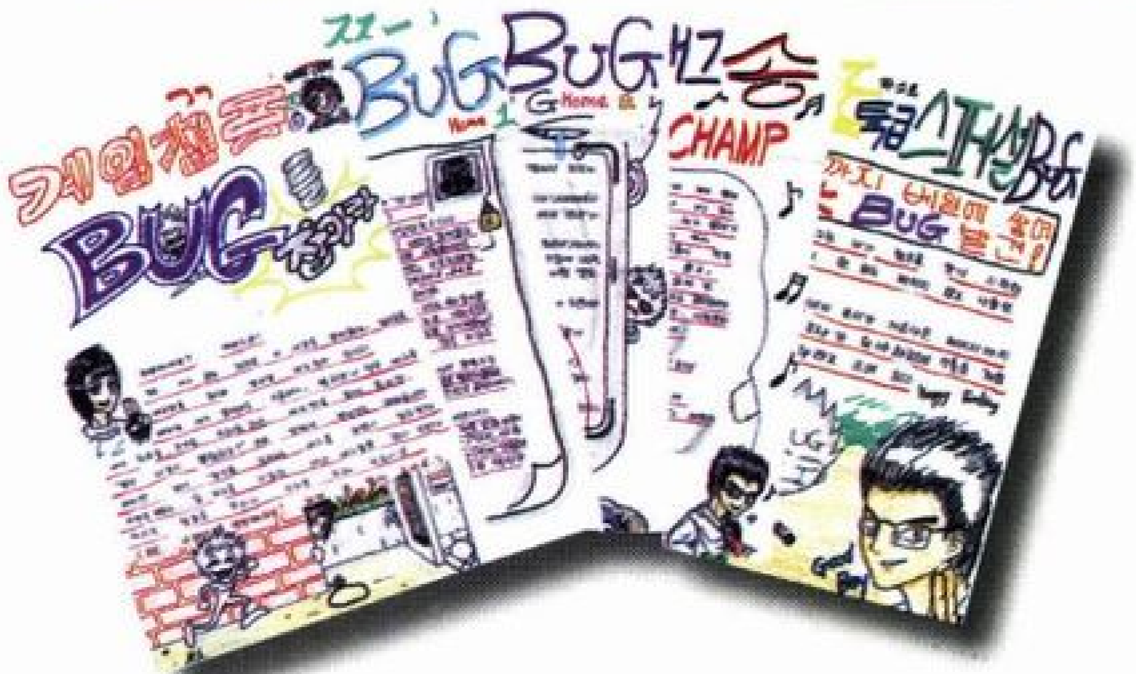
버그생포상황

게임파워 44P 오른쪽칸 위에서 19째줄의 칼리스성(X), 칼리스트(O), 본지 142P 즐거운 챔프 가족 맨오른쪽 아래칸에서 이킹의 우와할 줄 알았는데(X), 우와할 줄 알았는데(O), 게임파워 87P 고즈와 메즈에 대한 설명이 같다

선착순 다섯 포상점수 2,000점

강재구/ [redacted]

버그를 잡아라 로고송 제 4호



발신자 가사검색

살곳잃은 버그
버그를 잡아 찾아 버그 잡아
버그를 잡아 찾아 버그 잡아
버그를 찾아 밤새우지 버그 없애기 위해서 찾아 찾아 버그 찾아 오 이렇게 많은 버그들이 꼭꼭 숨으려 할 때 버그가 싫고 못찾겠다며 방황도 했었지 난 오 이런 저런 버그 버그 잡다 보니까 진실한 버그의 재미 재미 이제부터 이제부터 찾을 수가 있어
쉽게 찾을 수가 있는데 내 챔프 속에 있는데 두눈을 크게 뜨고 찾아보면 알 수가 있어 버그를 찾아 방황하는 나의 예전의 그 모습 이젠 끝이야

버그생포상황

본지 광고 1P NBA 라이브 농구'95에서 아라우프(X), 아리우프(O)
본지 76P 히트게임차트중 6월호에서도 「NEW」이던 제 4차 로보트 대전과 크로노 트리거, 실황파워풀 프로야구2, 화이널환타지6, 소닉 & 너클스 등이 아직도 「NEW」이다
본지 광고 115P 초부우의 설명에서 오천크스를 흡수하여(X), 부우를 흡수하여(O)
본지 207P 사진 주도귀의 변신에서 주도귀가 아니라 무어이다
이하 생략

기타 그밖의 버그헌터 리스트

장보고/ [redacted]
이경진/ [redacted]
김진호/ [redacted]
이종원/ [redacted]
손경식/ [redacted]
윤성원/ [redacted]
이준호/ [redacted]
모문형/ [redacted]
정해평/ [redacted]
이승규/ [redacted]
오승준/ [redacted]
김성호/ [redacted]
진현민/ [redacted]
박정성/ [redacted]
선영석/ [redacted]
황운영/ [redacted]
최우진/ [redacted]
이재광/ [redacted]
장필립/ [redacted]
김종훈/ [redacted]
오재영/ [redacted]
신원미상 [redacted]
김영민/ [redacted]
정기중/ [redacted]
박지연/ [redacted]
박선도/ [redacted]
민영규/ [redacted]
윤원주/ [redacted]
신준철/ [redacted]

이상 29명의 버그헌터들에게는 포상점수 200점씩을 드립니다.

생일 축하해요!

김주영/ 서울시 양천구 신정 7동 목동APT 1106-504
생일을 축하해 달라는 김주영군의 부탁을 기꺼이 받아 드리겠습니다. 게임챔프 10만 독자와 함께 주영군의 생일을 축하드리고 언제까지나 건강하세요. 그리고 공부도 게임도 열심히 하세요!

챔프 아트 갤러리

장　원 : IBM-PC 게임 디스켓
준 장 원 : 「네모네모로직」 단행본
준준장원 : 게임음악 CD
입 선 작 : 챔프점수 1,000점



오천크스의 분노
이재석/



난 아무에게도 안져!
박형준/



초 베지터
손경식/



가메하메파를 받아랏!
장용혁/



SD 스트리트 화이터2 캐릭터 총집합!
선길주/



살빠진 하오마루
권수월/



스트리스 화이터의 류
이승욱/



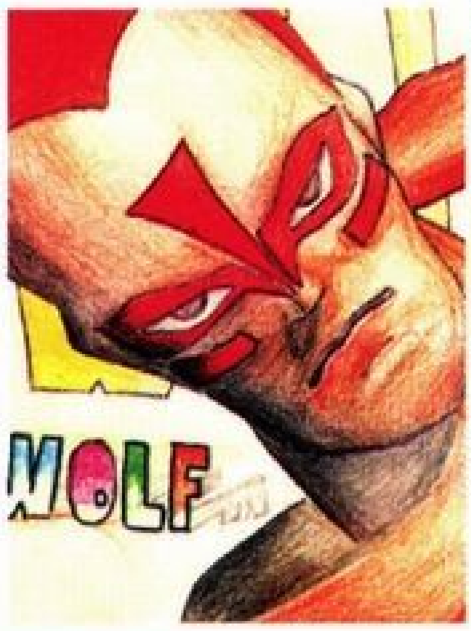
초전사들의 등장!
***/



가슴이 찢어진 카즈야
오준환/



인체병기 가이버
서영원/



파이팅 울프!
김 승훈/



서태웅 VS 강백호의 대결
임동훈/



3인의 용사들

서창효/



자! 우주로 떠나자!

이장현/



못말리는 밴드

김정렬/



무좀약은 역시 PM이 최고야!

김서영/



특공대 사이클롭스

류지만/



마리오 서태지

김민구/



사무라이 하오마루

이준열/

이렇게 바뀝니다!

이번달 까지는 독자 여러분께서 자유로운 제목과 함께 그림을 그려 보내주었는데, 다음달부터는 챔프에서 부여하는 주제에 맞춰 그림 및 4컷 만화를 보내주십시오. 단, 아무리 잘 그리셔도 주제와 맞지 않으면 탈락 됩니다.



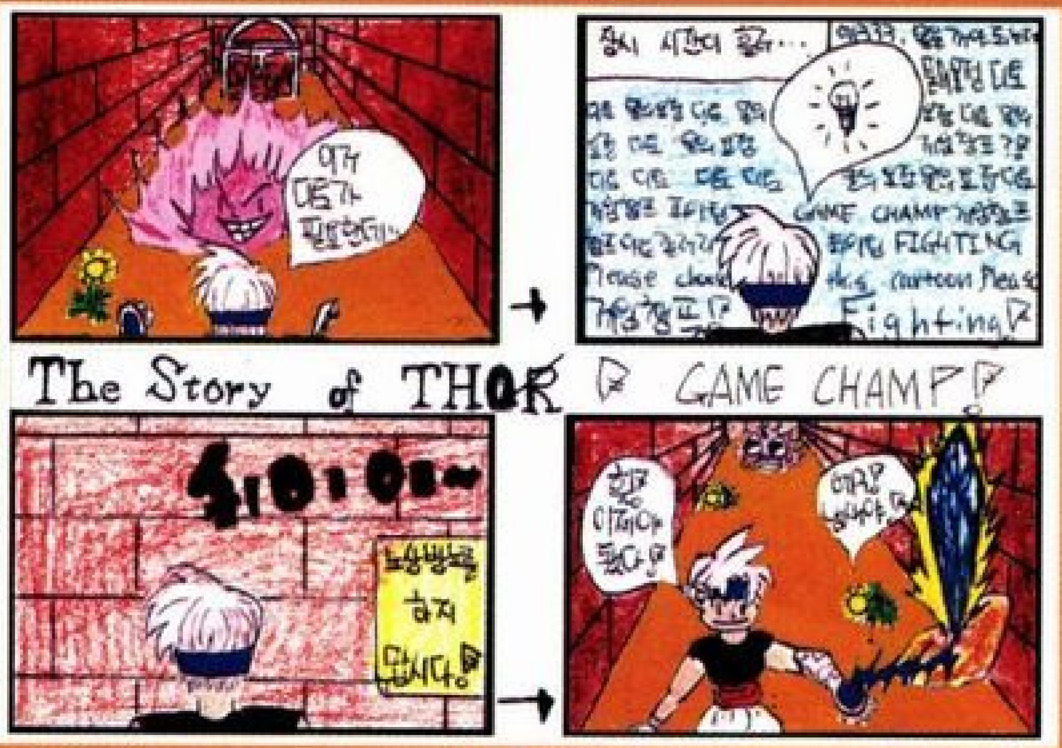
나코루루 그리고 갈포드

이철호/

알림 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 이름을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프아트갤러리」 담당자와 약속하는거 잊지 마세요.

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산 빌딩 3층 게임챔프 「챔프아트 갤러리」 담당자앞

4컷 만화



물의요정 디토

송성석/



왜 내가…

임진섭

9월호 주제

9월 챔프 아트 갤러리에는 「스트리트 화이터 제로」의 캐릭터를 보내주세요. 당첨되신 분께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다!



STREET FIGHTER - THE ANIMATION (제 2부)

습격당하는 춘리


화가 난 가일은 춘리를 붙잡으려 했으나…


참견하는 가일에게 발길질을 가하려는 디제이

춘리는 가일의 부대 앞에서 기다리고 있다가 가일의 자동차를 가로막고 '전우의 원수를 갚고 싶으면 혼자 싸울 것이 아니라 우리 국제경찰 인터폴과 함께 싸우자' 고 제안한다.

자존심 때문에 혼자 싸우려던 가일은 집요하게 설득하는 춘리에게 감동하여 결국 함께 행동하기로 결정했다. 둘의 사이는 그때로부터 급속히 가까와졌다.

디제이 역시 샤들의 감시대상 중 하나였다. 그를 찾아내 전세계의 무도가들에게 닥치고 있는 위기를 알리는 춘리와 가일. 그러나 오히려 이것이 화를 불러들일 줄이야…

"흐음… 아버지의 원수를 갚기 위해 샤들의 뒤를 쫓는다, 이거지?"

디제이를 감시하고 있던 스파이 로보트가 보내오는 영상을 통해 가일과 함께 서 있는 춘리의 얼굴을 보고 금새 알아본 베가는 재미있다는 듯이 중얼거렸다.

"발로그, 저 여자는 네게 맡기지. 알아서 처리하도록 해."

그 말을 듣고 가면 속의 가느다란 두 눈이 더욱 얇아지면서 잔인한 성격을 드러내는 발로그였다.

"그리고 그 때 이야기를 들었던 류는 발견하는 즉시 나에게 알려라. 어떻게든지 우리 편으로 만들어야 하니까."

"베가님, 류는 차라리 제게 맡겨 주십시오. 이번 만큼은 제 손으로 그 놈을 없애 버리겠습니다!"

지난 번의 격투에서 류의 승룡권에 의해 가슴에 큰 상처를 입은 사가트는 류에게 복수하기 위하여 베가에게 간청했으나 류를 자신의 부하로 만들고야 말겠다는 베가의 의지는 강했다.

"그렇게는 허락할 수 없다. 너는 내 명령에 따르기만 하면 돼.


춘리를 없애라는 명령에 눈빛이 날카로와지는 발로그

아! 그러고 보니 미국의 국제경찰 인터폴 건물에 캐미가 붙잡혀 있더군. 네가 그녀를 없애고 오도록!"

원하던 류와의 싸움을 허락받지 못하고 오히려 엉뚱한 일을 지시받은 사가트는 아랫입술을 지긋이 깨물었다.

며칠 후, 발로그는 춘리의 아파트에 침입했다. 습격을 받은 춘리는 당황하여 이리저리 도망다녔지만 그 후에는 정신을 차리고 반격을 가하여 드디어 발로그의 얼굴에 강력한 발차기를 명중시키는 데에 이르렀다. 가면이 부서지면서 숨겨졌던 얼굴을 드러내는 발로그.


춘리의 집에 침입해 온 발로그

"나의… 나의 아름다운 얼굴에 상처를 내다니!"

평소 자신의 얼굴에 자부심을 가지고 있던 발로그는 이성을 잃고 미친듯이 춘리를 공격했다. 처음에는 적당히 데리고 놀다가 처치하려고 생각했었지만 가장 소중한 자신의 얼굴에 상처를 입은 다음부터는 춘리를 미친 황소처럼 마구 공격해댔다.

양손에 쇠갈퀴를 단 발로그에 의해 얼굴, 팔, 다리 등 온몸에 상처를 입은 춘리는 최후의 일격


스파이 로보트가 보내오는 춘리의 영상이 베가에게 보내지고 있었다


가면이 벗겨지고 얼굴에 상처가 난 발로그가 화를 내기 시작했다

을 가했다. 강력한 춘리의 두 다리가 발로그의 배에 명중! 발로그의 몸은 벽을 뚫고 건물 밖으로 내던져져 수십미터 아래의 땅바닥으로 떨어졌다.

싸움에서 겨우 이겼지만 중상을 입은 춘리는 더 이상 가일과 함께 활동할 수 없게 됐다. 의식불명 상태의 춘리를 입원시키고


뒤늦게 달려온 가일이 춘리를 껴안았다

가일은 베가를 꼭 붙잡겠노라고 맹세했다.

켄의 납치와 세뇌


"네놈은 무엇하는 놈이냐?"

이제나 저제나 하면서 류를 발견했다는 소식을 기다리고 있던 베가. 류가 발견되기만 하면 돈으로 유혹하든지 강제로 끌고 오든지 해서 어떻게든 자신의 부하로 삼을 셈이었으나 구름처럼 유유자적하게 목적지도 없이 떠돌아 다니는 류를 찾아내는 것은 거의 불가능에 가까운 일이었다.


베가는 켄을 납치하기 위해 싸움을 걸어온다

그러던 차에 베가는 격투기 챔피언 타이틀을 보유하고 있는 켄의 실력이 류와 비등하다는 이야기를 들었다. 주위의 부하들이 걱정하는 것도 물리치고 '내가 직접 나서서 붙잡아 오겠다'며 전용 비행기에 올라타고 미국을 향하는 베가.

베가의 스텔스 비행기는 스파이 로보트들에 의해 감시받고 있는 켄을 금새 뒤쫓아 갈 수 있었다. 마침 켄은 애인을 집까지 데려다 주고 기분 좋게 밤의 고속도로를 질주하며 드라이브를 즐기고 있던 도중이었다.

켄의 자동차가 달리고 있던 앞길을 가로막는 거대한 검정색 비행기가 있었다. 바로 베가가 타고 있는 비행기인 것이다.

"무엇하는 놈이냐! 나에게 무엇을 원하는 거지?"

켄의 외침에 베가는 비행기 밖으로 나와 조용히, 그러나 음흉하게 대답했다.

"네 놈을 나의 부하로 만들려고 찾아왔다."

"웃기는 놈이군! 내가 너따위에게 힘을 빌려줄 성 싶으냐?"

이 말이 끝남과 동시에 켄은 세계 최고의 악당인 베가를 향해 돌진했다. 그러나 켄은 손가락 하나도 베가의 몸에 대지 못하고 베가의 사이코 에너지(정신력) 공격에 속수


베가의 비행기 위에서 파동권을 발사하는 켄

무책으로 당했다. 베가의 사이코 파워는 켄의 상상을 뛰어넘는 수준이었던 것이다.

"헉, 헉… 최후의 일격이다! 파동권!!"

최후의 힘을 모아 베가를 향해 발사한 파동권. 그러나 파동권의 에너지는 베가의 몸에 명중하지 않고 반사되어 꺼꾸로 켄의 몸을 덮치고 말았다. 강렬한 파동권으로 정신을 잃고 마


반사되어 돌아온 파동권이 도리어 켄을 쓰러뜨린다

는 켄. 이리하여 켄은 베가의 기지로 끌려가 정신 세뇌를 받게 됐다.

사투! 류 VS 켄

켄까지 납치당하고 말았다는 소식을 접한 가일은 격투기 챔피언인 켄과 호각의 실력을 가지고 있다고 알려진 무명 격투가 류를 찾아 동남 아시아의 깊숙한 숲 위를 헬리콥터로 날아다녔다. 국제경찰 인터폴의 정보망에 따라 류가 있다고 전해진 위치에 다다른 가일은 무술을 연마하고 있는 류와 혼다를 발견했다. 류는 인도에서 혼다를 만난 이래 '같은 나라 사람'


춘리의 침대 옆에서 원수를 갚겠노라고 다짐하는 가일

이라며 자꾸 따라오는 사람 좋은 혼다와 함께 무술 수행을 계속하고 있었던 것이다.

헬리콥터에서 뛰어내려 류에게 켄이 납치당했다고 전해주는 가일. 그러나 때를 맞추어 류, 가일, 혼다가 모여있는 그 장소에 베가의 스텔스 비행기가 나타났다. 마치 가일을 미행하여 나타나기라도 한 것같았다.

베가는 자신에게 도전하려는 가일 등 세 사람을 비웃으면서 비행기로부터 켄을 데리고 나왔다. 류는 켄을 원래대로 돌려놓


베가에게 붙잡혀 세뇌를 받는 켄


류를 만난 가일은 켄이 베가에게 붙잡혔다고 말하는데…



때마침 류 일행의 앞에 나타난 베가의 비행기



세뇌로 눈빛이 달라진 켄이 류를 노려본다



가일은 베가에게 덤벼들지만 순간이동 앞에서는 무력했다



가일을 비웃는 베가

으라고 외치며 베가에게 달려들지만 그런 류의 앞을 켄이 가로막았다. 세뇌에 의해 켄은 완전히 베가에게 충성하는 로보트가 되고 만 것이다.

류와 켄이 싸우기 시작할 무렵, 옛 친구의 원수를 갚겠다고 평소에 별러왔던 베가와 가일도 맞붙어 싸우기 시작했다. 가일에게 혼다가 가세하려 하자, 이번에는 비행기에서 내린 베가의 보디가드, 바이슨의 펀치가 혼다를 향하여 날아왔다. 이리하여 6명의 격투가들이 처절한 싸움을 벌이게 됐다.



베가는 가일을 기절시켜 버렸다



무조건 덤벼드는 켄과 무조건 피하며 당하는 류



류의 머리띠는 켄이 옛날에 상처 위에 매 준 것이었다

바이슨의 권투에 계속 밀리던 혼다는 스모와 레슬링 기술로 바이슨을 침묵시키는 데에 성공했다. 한편, 가일은 사이코 에너지와 순간이동 등의 상상을 초월한 기술로 상대해오는 베가에게 주먹을 한 번도 명중시키지 못한 채 일방적으로 맞아 쓰러지고 말았다.

가장 처절한 싸움은 역시 류와 켄의 싸움이었다. 함께 수행을 했던 추억을 완전히 잊은 켄은 사정없이 주먹과 발을 휘둘러댔으나 류는 차마 동문이자 친구인 켄을 공격할 수 없었다. 그러나 비슷한 실력을 가지고 있는 터라 켄의 공격은 피하기에도 벅찰 정도였다.

그러나 둘의 진한 우정이 기적을 일으켰다. 류의 머리에 두른 붉은 띠를 보고 켄이 기억을 조금씩 되살려내기 시작한 것이다. 원래 류의 붉은 띠는 연습 도중에 류의 이마에 상처가 나자 켄이 머리를 묶어 주었을 때 사용했던 붉은 띠였던 것이다. 베가에 의해 세뇌된 켄의 두뇌는 류와의 우정으로 인해 강한 두통을 일으키면서 정신적인 혼란을 일으키기 시작했다.



류와의 추억이 떠오르면서 정신적으로 혼란을 일으키는 켄

둘의 힘이 하나가 되어



제 정신을 차린 켄이 다시 베가에게 도전!



2대 1의 싸움이 시작됐다

세뇌가 덜 된 상태에서 성급하게 싸움터로 내보내졌던 켄이 두통으로 더 이상 싸우지 못하게 되자 베가는 화를 내며 사이코 에너지로 켄의 몸을 숲 속으로 날려버렸다.

"켄도 쓸모가 없는 놈이었군. 그러면 내가 네 놈을 직접 없애 주마!"



켄도 류에게 지지 않고 공격한다



켄도 류와 동시에 기를 모아 파동권을 쏜다

가일을 쓰러뜨린 기세를 살려 류에게 날아드는 베가. 류의 공격은 그러나 베가의 순간이동 속도를 전혀 따라가지 못하고 있었다.

마지막으로 남은 상대라고 생각하며 마음을 느긋하게 먹은 베가는 '너에게는 특별히 사이코 에너지를 쓰지 않고 무도가로서 직접 대결해 주마' 라고 말했다. 그러나 켄과의 싸움에서 상당한 체력을 소비한 류는 사이코 에너지 없이 싸우는 베가를 제대로 공격하지 못했다. 그뿐 아니라 베가는 육체를 직접 사용하는 무술에 있어서도 상당한 실력자. 지금의 류는 전혀 베가의 상대가 될 수 없었다.

그 때였다. 베가로부터 사이코 에너지 공격을 받아 저 멀리 몸이 날아갔던 켄이 사이코 공격의 강렬한 충격으로 말미암아 기



류의 주먹이 드디어 베가의 몸에 명중하기 시작!



파동권을 준비하는 류



파동권의 에너지가 베가의 비행기까지 파괴했다

억을 완전히 되살려내고 베가의 앞에 나타났다. 2대 1. 이제 비로소 싸움이 될만한 대결이 시작됐다.

비록 부상을 입고 지쳤다지만 류와 켄의 실력은 상당한 수준이었다. 뿐만 아니라 켄의 회복으로 류의 꺼져가던 투지가 단숨에 되살아났다. 용기 백배하여 베가에게 공격을 가하는 두 사람.

단순한 주먹과 발 공격이 명중하기 시작하였고 급기야는 승룡권과 용권선풍각까지 터져나오기 시작했다. 번개같은 두 사람의 합동공격에 사이코 에너지를 쓸 겨를도 없이 베가는 얻어맞고만 있었다.

베가가 그로기 상태가 되었을 때 마지막으로 류와 켄은 함께 기를 양손 끝에 모았다. 그리고 두 사람의 파동권이 함께 베가를 목표로 날아갔다. 강력한 파동권 에너지가 베가는 물론 그의 등 뒤에 있던 스텔스 비행기까지 함께 날려버리고 말았다.



바이슨을 쓰러뜨리고 가일까지 구해온 혼다

무너지는 샤들, 그러나…

샤들의 두목, 베가가 류와 켄의 손에 의해 쓰러지고 난 후 국제 범죄조직 샤들의 뿌리를 뽑기 위하여 조직된 여러 국가의 연합군이 동남아시아에 위치한 샤들 본부 기지를 향하여 합동공격을 개시했다.



공격을 받는 샤들의 비밀기지



샤들의 기지는 국제연합군의 공격을 받아 사라졌다

헬리콥터와 전투기로부터의 미사일 - 로켓탄 공격은 동남아시아의 밤 하늘을 붉게 물들였다. 그리고 거대한 불상이 조각된 바위 속에 숨어있던 샤들 기지는 그 날 밤 지구상에서 사라지고 말았다.

샤들 기지의 궤멸이 보도된 다음 날 가일은 미국으로 돌아가 가장 먼저 춘리가 있는 병실을 찾아갔다. 병실의 문을 연 순간 춘리의 이불이 얼굴까지 덮고 있는 모습을 보고 흠칫 놀라는 가일.

'그 때 위독하여 생명이 위험하다고 하더니, 결국 죽고 말았구나'

그렇게 생각하는 가일이었으



얼굴까지 이불로 덮인 춘리. 죽었단 말인가?



"까꿍! 놀랐지요?"

나, 갑자기 죽은 줄 알았던 춘리가 이불을 걷어차고 튀어나오면서 가일의 목을 껴안았다.

"이…! 아저씨를 놀리다니!"

거의 완쾌된 춘리의 몸을 번쩍 들어올려 껴안으면서 재회의 기쁨을 나누는 가일이었다.

한편, 미국으로 돌아간 켄은 류와 짧으나마 회포를 풀 시간을 가질 수 있었다. 그러나 류는 언제나 그랬듯이 방랑하는 무도가의 길로 다시 돌아가겠노라고 했다. 그러한 류의 뜻을 막을 수 없다고 생각한 켄은 류와 언젠가 다시 만나자는 약속을 하며 굳은 우정의 악수를 했다.



뒤에서 다가오는 대형 컨테이너 트럭

켄을 떠나보내고 혼자 미국의 아스팔트 도로를 따라 걸어가는 류. 그의 뒤에서 거대한 컨테이너 트럭이 빠른 속도로 달려오고 있었다. 심상치않음을 느끼고 돌아서는 류. 놀랍게도 트럭을 운전하고 있는 것은 보기만 해도 기분 나쁜 베가였다. 베가는 그 때의 폭발 속에서 살아남아 류에게 복수하기 위하여 다시 나타난 것이었다.

도망치지 않고 도리어 트럭을 향해 뛰어들며 날아차기를 시도하는 류. 베가와 류의 싸움은 앞으로도 계속 될 것이다. 영원히…



놀란 류가 뒤를 돌아보자…



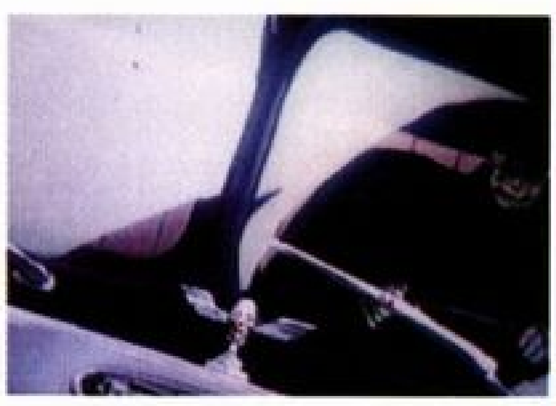
다시 베가와 싸우는 류.



"이 녀석, 어른을 놀리다니!" 기뻐하는 가일



또 다시 권법수행길로 나서겠다는 류는 켄과 작별을 나눈다



트럭을 모는 것은 베가…!



해외정보국

마법소녀 프리티새미



'천지무용!' 시리즈의 성공에 힘입어 만들어지는 '프리티새미'

'천지무용!'의 번외편에서 등장하여 인기를 모았던 프리티새미가 완전히 독립된 작품으로 출시됐다. 개그 애니메이션인 '천지무용!' 시리즈와는 별개로 만들어진 '마법소녀 프리티새미'는 그 기본적인 설정부터가 '천지무용!'과는 별도로 새로이 제작되어 있으므로 어떤 새로운 전개가 벌어질는지 예측할 수 없다. 길이는 40분 정도로 예정되어 있다.

자이언트 로보 제 6부



'10걸중'이 모두 등장하는 '자이언트 로보' 6부

6월 25일 등장한 자이언트 로보 제 6부. 첫 등장이 2년도 더 되었는데 이제 6부가 완성되어 나왔다니 정말이지 거북이보다 더 느린 늑장 제작!…

그러나 영상의 질과 음악이 수준이 작품 자체의 품격을 높이고 있어 제작은 늦었지만 많은 팬들을 가지고 있는 작품이기 때문에 주목하지 않을 수 없다.

이번에 나온 제 6부에는 악의 비밀결사 BF단을 대표하는 10명의 특수능력자들, 이른바 '십걸중'이 처음으로 모두 등장한다. 제 1부에서부터 꾸준히 십걸중의 하나인 '충격의 알베르트'가 악의 편에 서서 활약해 왔는데 10명이 모두 초능력을 부리며 활약한다면 어떤 작품이 될 것인지 자못 기대가 된다.

이상한 나라의 미유키



'이상한 나라의 미유키'는 순정만화풍의 섬세한 그림체가 특징



원작자인 CLAMP의 상상력이 한껏 발휘되고 있는 작품이다.



이 소녀가 주인공 미유키

'이상한 나라의 앨리스'를 연상시키는 제목의 이 작품은 아닌게 아니라 '…앨리스'로부터 아이디어를 얻어 만들어진 코미디 터치의 오리지널 비디오 애니메이션(OVA).

이 작품으로 말할 것같으면 원래 'NEWTYPE'라는 일본의 애니메이션 정보지와 'GENKI-R'이라는 잡지에 게재된 만화가 원작이었는데, 워낙 인기가 있어 원작자-독자들의 예상을 깨고 비디오화가 이루어졌다.

원작 만화는 '매직나이트 레이어스'의 CLAMP가 그렸기 때문에 섬세한 순정만화풍의 그림체를 한껏 즐길 수 있다.

H2, 드디어 애니메이션화


TV로 방영을 시작했다는 'H2'의 주인공들.

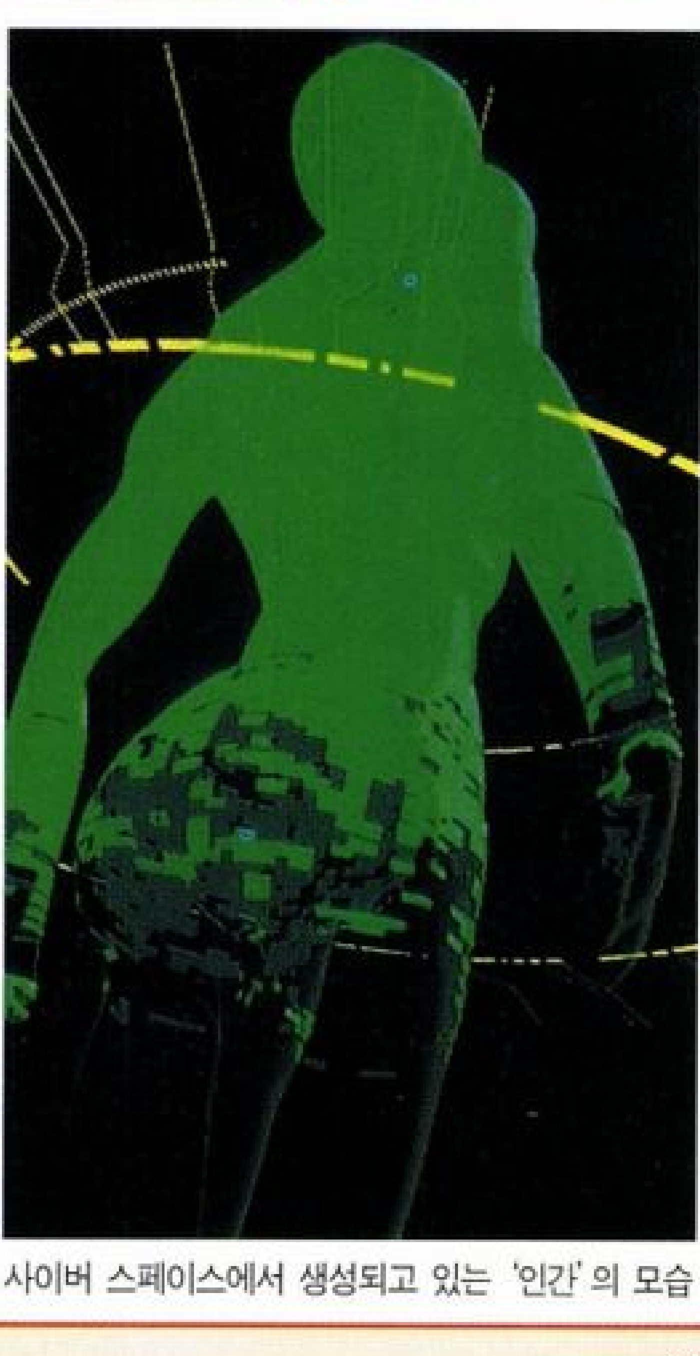
10대 소년과 소녀의 사랑, 그리고 야구를 둘러싼 청소년들의 뜨거운 열정을 그려 큰 반향을 불러 일으켰던 아다치 미쓰루의 'TOUCH'. 그 후에도 몇가지 작품이 나왔으나 그다지 큰 성공작도 없었고 애니메이션화 된 것도 특별히 없었다. 그러다가 10년만인 지금, 또 다른 스포츠-청춘물인 'H2'가 지난 6월 1일부터 일본에서 TV애니메이션으로 방영되기 시작하였다.

두 사람의 소년과 두 사람의 소녀가 펼쳐나가는 풋풋한 우정과 사랑, 그리고 손에 땀을 쥐게 만드는 스포츠 경기는 이 작품의 매력 포인트다. 본 작품의 원작 만화는 이미 1년 이상 전에 국내에 같은 제목으로 해적 출판된 바가 있다.

공갑기동대, 필름 일부 공개

시로 마사무네의 원작을 오시이 마모루가 애니메이션화한다고 하여 화제가 되고 있는 최신작 '공갑기동대 - GHOST IN THE SHELL'의 필름 일부가 발매원인 BANDAI VISUAL을 통해 공개되었다.

때는 미래. 여형사 쿠사나기와 그녀의 파트터인 바토 두 사람이 컴퓨터가 모든 것을 지배하는 미래사회에서 컴퓨터 범죄를 추적한다는 내용으로 되어있는 이 작품은 사이버 스페이스(컴퓨터의 네트워크에 의해 만들어진 의사공간) 등의 표현을 위하여 컴퓨터 그래픽을 적극적으로 활용하고 있다.


사이버 스페이스에서 생성되고 있는 '인간'의 모습

사진에서 알 수 있듯이 여기 사용된 컴퓨터 그래픽은 애니메이션 영상과 이질감이 그다지 크게 않아 오시이 감독의 역량을 다시 느끼게 해 주고 있다.


컴퓨터 그래픽과 애니메이션 그림이 큰 위화감 없이 조화되고 있다

디즈니의 새 작품, 극장 하나에서 10만 관객 동원

미국 디즈니사가 뉴욕 센트럴 파크에서 야외극장 형식으로 최근 개봉한 새 애니메이션 영화 '포카혼타스'를 관람하기 위해 10만명이나 되는 인파가 몰려들었다.

'포카혼타스'는 미대륙이 발견된 지 얼마 안되었을 때에 만난 영국군 병사와 인디언 소녀의 사랑을 그린 작품. 그러나 영화의 내용상 나이가 아주 어린 어린이들이 이해하기에는 난해한 부분이 만아 '라이온 킹'만큼의 흥행 성공은 조금 어려울 듯하다.

그러나 11.2세 이상이면 충분히 납득할 수 있는 수준이므로 올해도 챔프 독자들의 발길이 디즈니를 향해 몰릴 듯. '포카혼타스'는 7월 1일에 국내에 개봉될 예정이다.

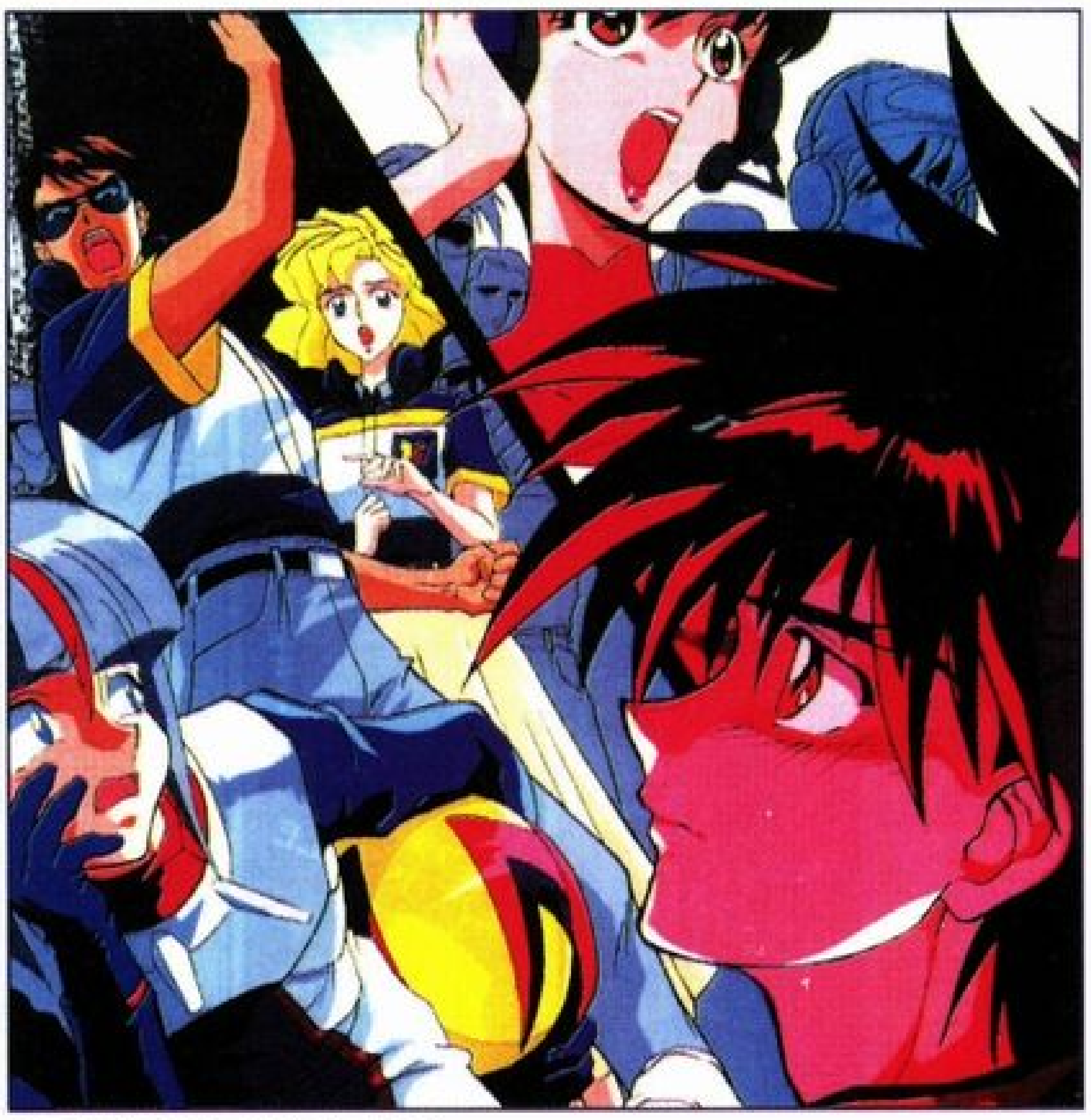
국내정보국

'드래곤 볼 Z'의 주제가를 사용

KBS-TV에서 방영중인 '영광의 레이서' 주제가가 일본의 인기 애니메이션 '드래곤 볼Z'의 주제가인 'CHA-LA HEAD-CHA-LA'를 그대로 베꼈다.

KBS가 방영하는 '영광의 레이서'는 일본에서 지금까지도 인기가 높은 '신세기 GPX 사이버 포뮬러'를 수입한 것. 자동차의 이름이 원작에서는 '아슈라다'였으나 이를 '유니콘'이라고 바꾸어 부르고 유치하나마 초보적인 컴퓨터 기술로 만화에서 '아슈라다'라는 단어를 모두 '유니콘'으로 옮겨적는 등의 '한국화' 노력이 있었다.

그러나 정작 주제가는 일본 유치원생들이 가장 즐겨부르는 '드래곤 볼Z'의 노래를 거의 그대로 베꼈다.



KBS가 방영중인 '영광의 레이서'

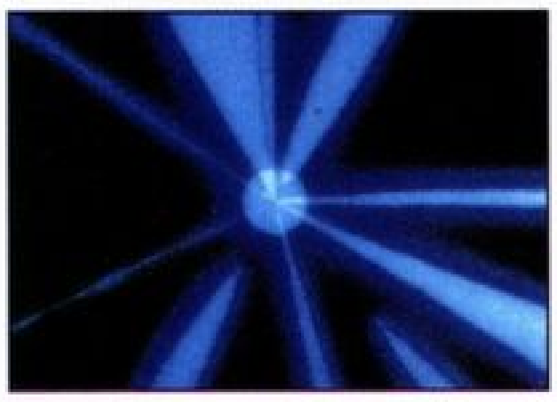
코오롱, 애니메이션 사업 진출 추진

코오롱 그룹은 계몽사와 함께 '헝그리 베스트5'의 애니메이션 제작을 추진하고 있다고 하는데 코오롱 관계자는 "만화영화 제작은 계몽사의 관계사인 영 프로덕션에서 담당하게 될 것으로 보인다"고 밝혔다. "현재 계몽사와 자금 출자비율 등 구체적인 사업계획에 대해 협의중"이라는 관계자의 이야기를 유추 해석해보면 코오롱이 맡는 부분은 자금적인 지원이 될 듯.

스트리트 파이터2 V

일본의 TV에서 지금 방영되고 있는 '스트리트 파이터 2 브이'의 주제가와 함께 등장하는 영상을 독자 여러분께 소개한다. 일반적으로 TV용 애니메이션은 제작 비용을 적게 쓰고 있어 극장용 애니메이션에 비해 그림의 수준이 떨어지는 경향이 있지만 주제가 화면만큼은 상당한 자본과 정성을 들여 제작하고 있다. 본 애니메이션의 그림과 이번 달에 소개되는 '스트리트 파이터2 THE ANIMATION'의 영상을 비교해보는 것도 재미있을 듯.

스트리트 파이터2 V의 영상 모음들의 싸움은 아직 끝난 것이 아니다











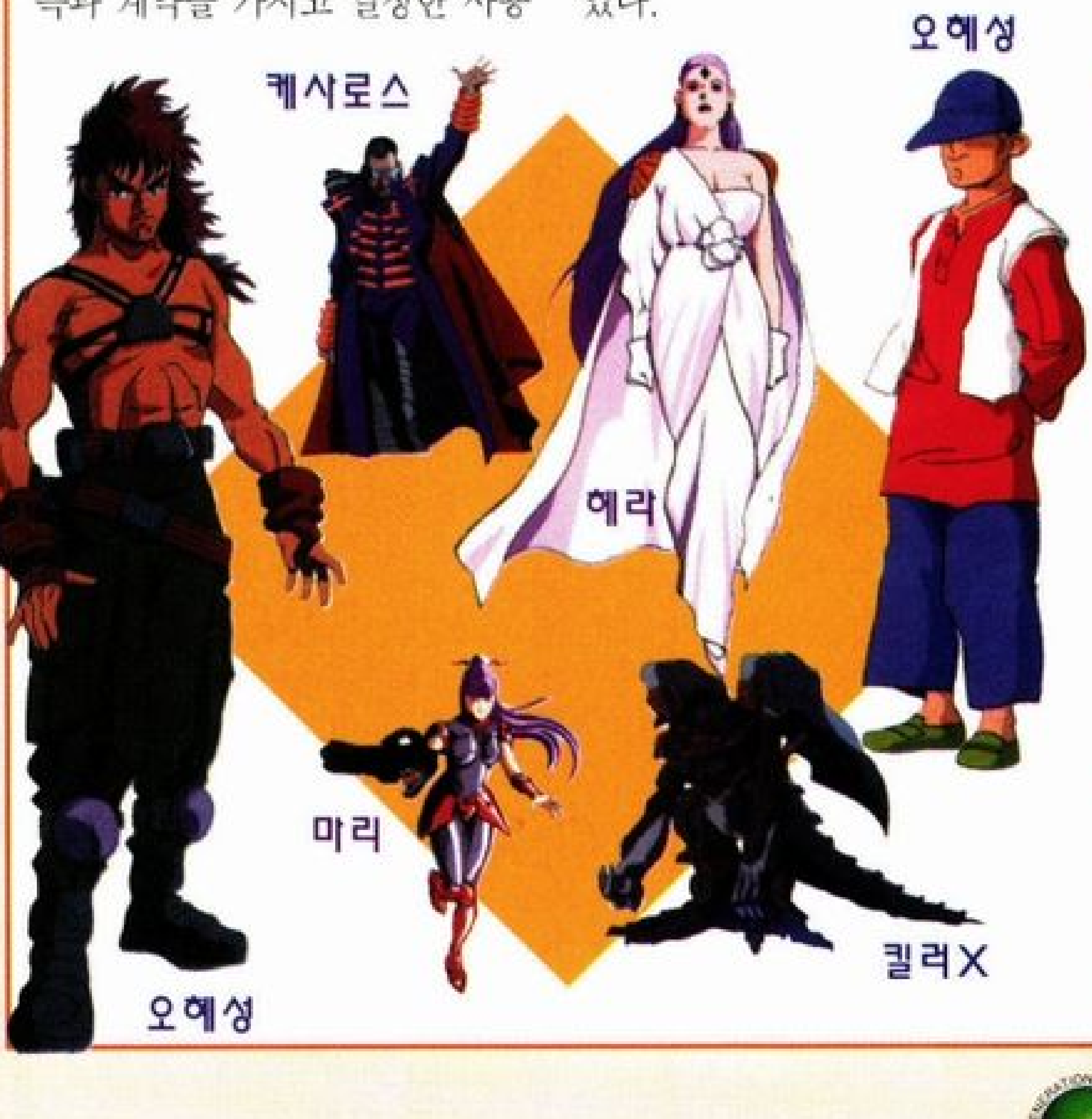


아마게돈 위원회, 캐릭터 사업 설명회 가져

오는 12월 개봉 예정인 애니메이션 영화 '아마게돈'의 제작을 추진하고 있는 '아마게돈 제작 위원회'는 지난 6월 13일 여의도 전경련 회관 중회의실에서 캐릭터 사업 설명회를 가졌다.

본 설명회의 주된 내용은 아마게돈에 등장하는 캐릭터들을 업자들이 계약을 맺고 사용할 수 있도록 한다는 것으로 가령 회사측과 계약을 가지고 일정한 사용료를 지불하면 문구류나 옷, 신발 등에 아마게돈의 등장인물을 그려넣어 판매할 수 있게 된다.

또, 본 설명회의 자리를 빌어 최초로 영화 아마게돈에 사용될 애니메이션 필름의 일부가 공개됐다. 상어사냥을 나선 오혜성과 퀸 헤라 일행이 상어떼와 만나 처절한 사투를 벌이는 부분의 애니메이션 필름이 상영되기도 하였다.





게임챔프

자매지 PC CHAMP

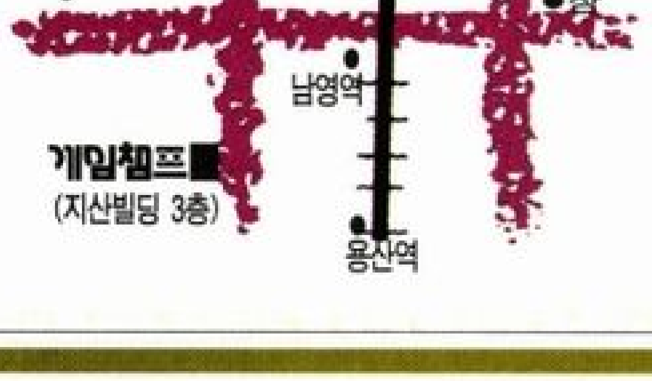
1995.8

통권 33호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조 신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석
우종민, 이원화, 김동욱, 고윤오
객원기자/김종철, 채범천, 전영조
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽, 민경돈, 이준역, 최일경
미술팀
팀장/이동백
권상문, 양연이
일러스트/박성일
영업팀
팀장/최종연
손용락
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중, 이성일
광고미술/김대연
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
값 5,000원
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.



정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행물)중 원하는 책1부 무료 증정
특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인
특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여
특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 W55,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사 정기구독 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 집근처에 위은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

■ 천리안내에 「게임챔프 통신잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-9661(차세대 게임), 700-7400, 700-9690(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	**충북지역**	
구로대명사	802-7199	평택경기문고	0333-53-0524	제천경북	0443-2-816
도봉샘터사	983-3900	**부산지역**		청주샘터서적	0431-55-0264
동대문지산	245-3686	김해북부사	051-895-4841	충주문학사	0441-847-2819
명언사	713-2177	부산(남구)조선	051-756-2727	**충남지역**	
서초금비	522-4765	부산(북구)화목	051-866-0850	논산백제도서	0461-32-3156
송파강화사	416-5101	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
수송사	272-0803	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
성동성지사	457-2891	**경북지역**		**강원지역**	
신진컴퓨터서적	714-7942	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
영등포광신사	688-2614	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
관악영우사	816-1788	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
서대문샘터	337-7836	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
종로한일	737-3491	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경북서점	0361-241-2015
강서영민도서	697-7995	상주제일	0582-535-2377	**전남지역**	
경기지역		안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
인천영풍사	032-884-0801	영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천중앙도서	032-527-9350	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
부천하나	032-663-6467	포항예지서점	0562-73-4870	**전북, 제주지역**	
성남한성도서	0342-706-0234	**경남지역**		이리대통서적	0653-52-3334
수원대교서적	0331-253-6350	마산태영사	0551-44-7428	전주세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				



감동의 시작
고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.
다음 세대를 위한 멀티미디어 기술
하이미디어
Play the Future today
LG 3DO 쓰리디오 얼라이브
게임은 단지 시작일뿐이다!
게임도 영화도 노래방도
이 한 대로 즐긴다!
게임
어디까지 게임이고 어디서부터 현실인지 분간할 수 없는 환상의 32비트 게임! 일단 3DO의 세계로 들어가면 단 1초도 방심할 수 없습니다.
영화
게임은 물론 일반 음악CD도 들을 수 있는 3DO 얼라이브! 비디오 카트리지를 장착하면 비디오CD로 영화까지 감상할 수 있어 다양한 문화생활을 즐길 수 있습니다.
노래방
3DO 얼라이브는 한마디로 멀티미디어! TV나 오디오에 연결한 다음 영상반주 CD-G나 비디오CD를 얹어만 주면 즉석에서 흥겨운 노래방이 만들어집니다.
3DO전문 정보지를 드려요!
LG 3DO얼라이브를 구입하신 고객 여러분의 이름과 주소를 엽서로 보내 주세요. 재미있고 유익한 3DO 정보지 「얼라이브」를 우송해 드리겠습니다.
■ 보내실 곳 : 우편번호 150-721
서울시 영등포구 여의도동 20 트윈빌딩 서관 20층
LG전자(주) 3DO영업실
■ GDO-101 ₩396,000
■ 비디오 카트리지 (GPA-511) ₩150,000
GoldStar 3DO
얼라이브
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
GoldStar
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
열림/닫힘
탐색
전원
조정기
LG전자